СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#18 || 195
СЕНТЯБРЬ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || GAM || GBA || N-GAGE || DS || PSP |



Блицкриг 2
ЗА РОДИНУ! ЗА СТАЛИНА!

Расы Heroes of Might & Magic V
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ СПЕЦМАТЕРИАЛ

BloodRayne 2
КРАСОТА СПАСЕТ МИР

две наклейки
200 страниц в номере

видео с выставки Games Convention 2005

АДРЕНАЛИН-ШОУ

В РАЗРАБОТКЕ: GENJI | DRAGONSHARD | ДИВЕРСАНТЫ | PERFECT DARK ZERO | TABULA RASA | NEW SUPER MARIO BROS.

(game)land

ОБЗОРЫ: MAKAI KINGDOM | BLOODRAYNE 2 | METAL SLUG 4 & 5 | DARKWATCH | FULLMETAL ALCHEMIST 2 | ВЕЛИАН


Акелла
COLD WAR
ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ
Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство. Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
★ место действия - СССР середины 80-х
★ способ действия - все возможные методы шпиона
★ цель действия - ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ
КРИ 2005
DREAMCATCHER
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СЕНТЯБРЬ #18(195) 2005

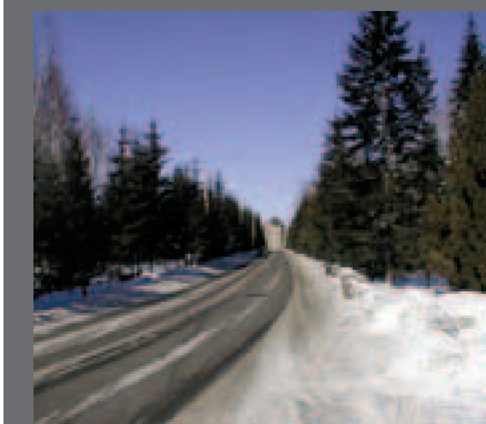
НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Доброго времени!

Почему лето со всех сторон буквально окружено выставками, остается только догадываться. Весенняя E3 уравновешивается целым шквалом игровых событий: Лейпциг, Лондон, Токио. Только успевай посылать спецкоров для достойного освещения в журнале. Отчет о немецкой Games Convention вы найдете уже в этом номере, Англия и Япония на очереди. И если вести с Туманного Альбиона обычно не отличаются разнообразием, то Стране восходящего солнца всегда было чем нас порадовать. И мы, естественно, приложим все усилия, чтобы добыть на Tokyo Game Show 2005 как можно больше интересной и по возможности эксклюзивной информации. А предпосылки к этому налицо. Врен с Купером при активной поддержке Толи Норенко уже разработали детальный план встреч и репортажей. Немалым подспорьем в этом деле станет стенд нашего издательства, на который уже приглашено много именитых разработчиков. Там-то мы их и... Пока не опомнились... Одним словом, материалов с выставки должно хватить до самого Нового года. Будет у нас интервью и с одним из мэтров игровой индустрии. С кем не скажу, чтобы не сглазить :). Сами увидите. Не обошла выставочная пора и Россию, я говорю, конечно, о PlayStation Experience, на которой будет представлено более 50 (если верить анонсу на сайте) новейших игр для PS2 и PSP. Это поистине уникальная возможность для отечественного геймера оценить еще только готовящиеся к релизу проекты. Надеюсь, вы успели там побывать.

Михаил «V» Разумкин



СТАТУС: Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Ragnarok Online

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

МНОГО ЛИ АРКАДНЫХ ГОНОК ОТ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ ВЫ МОЖЕТЕ ВСПОМНИТЬ? ДА К ТОМУ ЖЕ КРАСИВЫХ, ИНТЕРЕСНЫХ, С ОТЛИЧНЫМ САУНДТРЭКОМ? НА УМ ПРИХОДЯТ РАЗВЕ ЧТО «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ». РАНО ИЛИ ПОЗДНО ДОЛЖНА БЫЛА ПОЯВИТЬСЯ ДОСТОЙНАЯ СМЕНА. «АДРЕНАЛИН-ШОУ» – ПОПЫТКА РАСШИРИТЬ ГРАНИЦЫ ЖАНРА, СМЕШАТЬ ЕГО С ПОПУЛЯРНЫМИ В НАРОДЕ ТЕЛЕПРОЕКТАМИ. 12 НЕПОХОЖИХ ДРУГ НА ДРУГА ГЕРОИНЬ, КОММЕНТАРИИ БАЧИНСКОГО И СТИЛЛАВИНА, ОРИГИНАЛЬНЫЕ ТРАССЫ И НЕЗАБЫВАЕМОЕ ОЩУЩЕНИЕ СКОРОСТИ. ПУСКАЙ НЕ ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ ПОЛУЧИЛИСЬ В РАВНОЙ СТЕПЕНИ ХОРОШИМИ, GAIJIN ENTERTAINMENT ПОЛНОСТЬЮ РЕАБИЛИТИРОВАЛА СЕБЯ ЗА «БУМЕР: СОРВАННЫЕ БАШНИ».

СЕНТЯБРЬ #18(...) 2005

В НОМЕРЕ



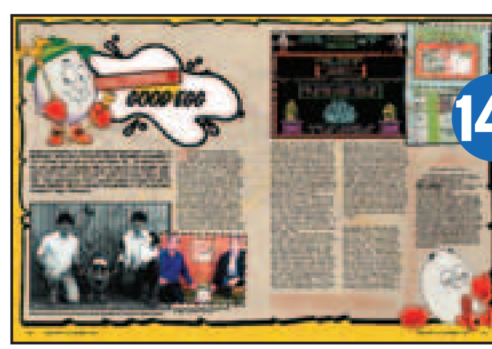
НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



24

СПЕЦ



140

ХИТ?!

СЛОВО КОМАНДЫ

46

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

ХИТ?!

ПОКА ВРЕН ДЕЛИТСЯ С ВАМИ ИНФОРМАЦИЕЙ О GENJI, ВОРОНА ЗА УШИ НЕ ОТОДРАТЬ ОТ ЯПОНСКОЙ ВЕРСИИ ЭТОЙ ИГРЫ. ОТЛИЧНЫЙ БОЕВИК О САМУРАЯХ, ОСТРЫХ МЕЧАХ, ДОЛГЕ И ЧЕСТИ. И, КОНЕЧНО, НЕ ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ КОВАРНЫХ ВРАГОВ И ПРЕКРАСНЫХ ЖЕНЩИН. /46



ХИТ?!

УДИВИТЕЛЬНО КРАСИВАЯ RTS PARAWORLD – НАГЛЯДНОЕ ПОСОБИЕ ПО ПАЛЕОНТОЛОГИИ И ОРИГИНАЛЬНОМУ ДИЗАЙНУ. /40



ОБЗОР

БЛИЦКРИГ 2 – ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ СЕНТЯБРЯ, А ЕСЛИ БРАТЬ РОССИЙСКИЙ РЫНОК, ТО И ВСЕГО ГОДА. /102

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ ПЯТИ РАС HEROES OF MIGHT & MAGIC V!



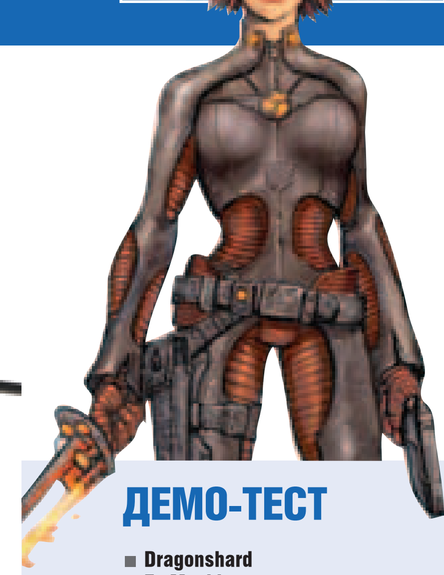
Расы Heroes of Might & Magic V

Что главное для стратегии? Не графика и не сюжет, хотя и по этой части Heroes of Might&Magic никогда не вызывали нареканий. Баланс воюющих сторон – вот что способно погубить игру или обеспечить культовый статус. Мы ждали этого с самого анонса, и наш эксклюзивный материал расскажет о пяти из заявленных рас в последней части серии. /32



BloodRayne 2

Консольная версия вышла еще в прошлом году, но до релиза на PC игра добралась только сейчас. Мы не стали писать рецензию после выхода, но прошедшее время мало сказалось на рыжеволосой красотке. Она все так же прекрасна, кровожадна и смертоносна, и обзавелась новыми нарядами и оригинальным оружием. /116



TABULA RASA
ПРИЯТНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ НА ФОНЕ ЗАСИЛЬЯ ФЭНТЕЗИЙНЫХ MMORPG.

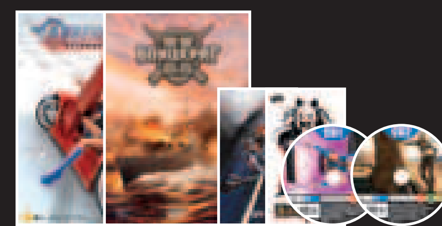
70



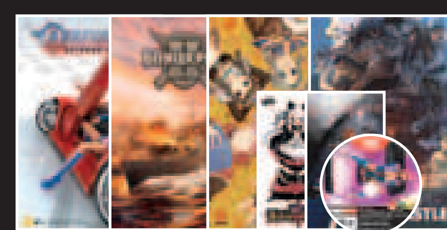
MAKAI KINGDOM
НОВАЯ! ПОШАГОВАЯ! ТАКТИЧЕСКАЯ! RPG ОТ NIPPON ICHI SOFTWARE!

108

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



КТО СКАЗАЛ, ЧТО КОМПЬЮТЕР ДОЛЖЕН БЫТЬ БОЛЬШИМ? НЕКОТОРЫЕ «МАЛЫШИ» СПОСОБНЫ НЕ ТОЛЬКО ПОЛНОСТЬЮ УДОВЛЕТВОРИТЬ ВАШИ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ЖЕЛЕЗА, НО И ЗАМЕНИТЬ ВАШ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР С DVD-ПРОИГРЫВАТЕЛЕМ.
ЧИТАЙТЕ О ТЕСТИРОВАНИИ ПЯТИ НОВЫХ BAREBONE-ПЛАТФОРМ.

178

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

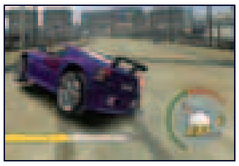
СЛОВО РЕДАКТОРА

Приветствуем вас!



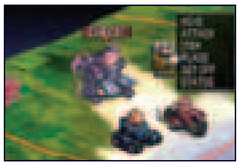
Как это печально – лето кончилось, наступил новый учебный год... О'кей. Чтобы скрасить суровую реальность, мы припасли множество интересных вещей – в первую очередь это демки нового потрясающего FPS Starship Troopers и «спортивного шутера» Bet on Soldier, а для поклонников спортивных симуляторов – демо-версия очередного творения Electronic Arts FIFA 06. Также для поднятия настроения мы придумали новую веселую рубрику – надеемся, что наше чувство юмора не идет вразрез с вашим. И не забывайте смотреть видеоролики, там есть много интересного!

Видеообзоры









Адреналин-Шоу

Не верите нашей статье? Тогда смотрите наш эксклюзивный видеообзор и узнайте всю правду об игре. Попутно сможете оценить графические красоты игры в движении.

Darkwatch

Один из самых лучших, свежих и просто веселых шутеров для консолей, такие редко теперь посещают не то что консоли, но и своего основного потребителя PC.

Bloodrayne 2

Рейн вернулась! Рейн снова жаждет крови. Рейн завела новые платья. Рейн обучилась новым приемам. Рейн добралась до PC и очаровывает всех своей графикой.

Makai Kingdom

Makai Kingdom – это Юмор в стиле Disgaea и игровая механика в духе Phantom Brave. А не хватает ей только отлаженного управления и сюжетной мотивации сражений.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

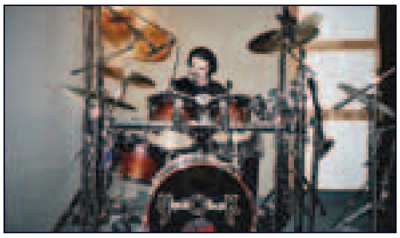
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

Много всего интересного заготовлено нами для вас, дорогие читатели, но ваше самое пристальное внимание я обращаю на три вещи. Первое – новая замечательная рубрика «Юмор» и ее ведущий Алексей Кочеров, не пропустите первый выпуск, хорошее настроение и улыбка на лице вам гарантированы! Далее – видеообзоры игр «Блицкриг 2» и «Адреналин-Шоу», которые еще не попали даже на прилавки магазинов. Ну и напоследок эксклюзивное видео из нового суперхита на PS2 – Genji: Dawn of the Samurai. Все это ищите в недрах нашего DVD-диска, попутно не забудьте поглядеть видео из нового Ninja Gaiden Black и послушать потрясающий саундтрек к игре «Адреналин-Шоу».







Софт

CLCL 1.1.2

CLCL – это продвинутый «clipboard-менеджер», отлавливающий все, что попадает в кэш по командам «копировать» или «вырезать». Весьма полезен при наборе и редактировании текстов, а также при серфинге в Интернете.

FlyakiteOSX 2.0

Хотите хотя бы на минуточку представить себе, каково работать за компьютером Mac? Нет, для этого вам не придется тратить деньги – достаточно всего лишь поставить эту программу. Удивление гарантировано!

MP3 Stream Editor 3.2.2.281

Еще одна программа, способная редактировать mp3-файлы напрямую, без их промежуточного перекодирования в wav. Также подойдет, если вы хотите попутно конвертировать файлы в mp3 из других форматов.

TrueCrypt 3.1a

Простая и бесплатная программа для надежного шифрования содержимого папок и разделов вашего винчестера. Созданные с ее помощью виртуальные диски могут использоваться в системе как обычные логические диски.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



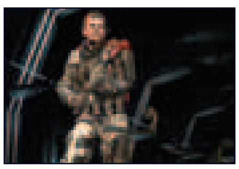
Starship Troopers

Демо-версия FPS, созданная по культовому фильму Пола Верховена. Забудьте одноименную стратегию пятилетней давности – по «ощущению реальности» эта игра затмевает даже оригинал. И жуки здесь выглядят просто потрясающе! Хотите узнать больше?



FIFA 06

Ну что же, надо снова шнуровать бутсы! Перед вами демо-версия футбольного симулятора FIFA сезона 2006 года, которая временами выглядит реальнее телевизионных трансляций настоящих матчей. Может, пора устраивать показы компьютерных футбольных баталий?



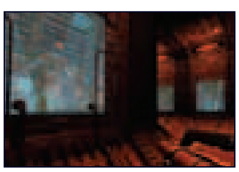
Bet on Soldier

Синглплеерная демка игры, которую создатели величают «революционным 3D-шутером», попутно объясняя, что все дело здесь в новой системе «ставок» на игроков. Видимо, игра не зря носит подзаголовок «Blood Sport». Пришла пора это проверить!

Моды

Quake II: Lost Marine Test Build 0.96

Существовало несколько проектов превращения DOOM 3 в Quake II. В итоге на финишную прямую вышла лишь Quake II: Lost Marine. Если Classic DOOM 3 была первой по-настоящему серьезной модификацией для DOOM 3, то Quake II: Lost Marine является первой тотальной конверсией. От DOOM 3 здесь не осталось практически ничего.





Red Orchestra: Combined Arms

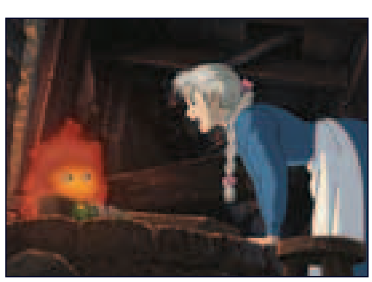
Вашему вниманию предлагается наиболее свежая на сегодняшний день версия Red Orchestra: Combined Arms, лучшего мода 2004 года. Изменения, внесенные создателями мода, замечаешь не сразу, но их много. Во-первых, переработана система движения игроков, появился режим спринтерского бега. Также добавлена новая карта – BaksanValley.





БАНЗАЙ!

Мы уже год дословно переводим название нового фильма Хаяо Миядзаки («Шагающий замок Хавла»), а вот поди ж ты. Наши прокатчики решили, что название необходимо сделать потупее: так лента стала просто «Ходячим замком». Мы уже публиковали американский трейлер фильма, но решили сделать это еще раз. Все любят фильмы Миядзаки.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Starship Troopers
FIFA 06
NHL 06
Bet on Soldier

ВИДЕООБЗОРЫ:
Адреналин-Шоу
Darkwatch
Bloodrayne 2
Makai Kingdom
Блицкриг 2

ПАТЧИ:
Joint Operations: Typhoon Rising v1.6.7.13 English retail
StarCraft v1.13c Retail
StarCraft: Brood War v1.13c Retail
The Settlers: Heritage of Kings v1.5 retail
Universal Combat – A World Apart v1.00.03 retail

SHAREWARE:
Beads
Beetle Ju
Digger Adventures
Fobos
Jam XM
Little Bombers Returns
Simpaplex
Snowy: The Bear's Adventures

FREEWARE:
Cube
Duck Doom Deluxe
Kkrieger

СОФТ:
Антивирус Dr.Web
CLCL 1.1.2
FlyakiteOSX 2.0
MP3 Stream Editor 3.2.2.281
TrueCrypt 3.1a
AVI Preview 0.26 alpha
BDV Notepad 4.3
cdrLabel 7.1
Desktop Sidebar 1.04 build 75
Hide My Files 1.0
KlipFolio 3.0 Beta B
Mozilla Firefox IE View
MPEG Audio Collection 2.92
PhotoCool 1.58
POP3 Cleaner 2.1
Process Explorer 9.23
X-NetStat Professional 5.44

МОДЫ:
Battlefield 2
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Ressurection of Evil
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Старые номера «СИ»
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»
Рубрика «Юмор»

WIDESCREEN:
Zathura
Зеркальные Войны: Отражение Первое
Stay
9 Рота

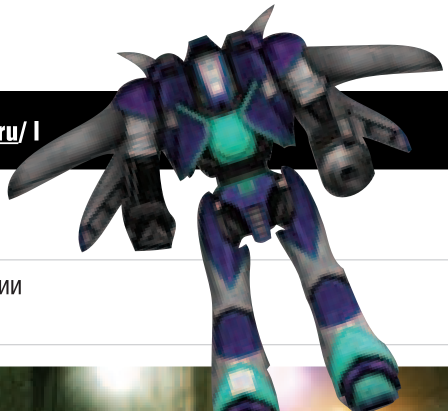
ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

ВИДЕО:
Genji
Amped 3
Everquest 2: Desert Flame
Far Cry: Instincts
Harry Potter: Goblet of Fire
Marvel Nemesis
Savage 2
Spartan: Total Warrior
Caesar IV
Ninja Gaiden Black
Urban Reign
True Crime: New York City
Test Drive: Unlimited
The Sims 2: Night Life
Grand Raid Offroad
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Адреналин-Шоу

ДРАЙВЕРЫ:
DNA-ATi 4.1.5.7 w2k/XP, nVidia DNA-Force 2.0.7777 w2k/XP, Intel Chipset nstallation 7.2.1.1006 w2k/XP



ATARI ОПЯТЬ В МИНУСЕ

За первый квартал 2005-2006 финансового года общий доход компании от основной деятельности снизился на $130.922 млн.

Компания Atari, в девичестве Infogrames, отчиталась за первый квартал 2005-2006 финансового года. За прошедшие три месяца общий доход издательства составил $130.922 млн., из которых $67.155 млн. пришлись на основную деятельность компании, остальное же было получено от продажи лицензии Hasbro для использования в таких играх, как Dungeons & Dragons, Monopoly, Scrabble, Yahtzee, Boggle и т.д. (год назад доход с основной деятельности издательства составлял $198.077 млн.). Низкие показатели аналитики объясняют тем, что за прошедший период не было выпущено ни одного действительно сильного проекта. К сожалению, официальной информации о чистой прибыли Atari пока нет. Убытки же, согласно неофициальным данным, за первый квартал достигли $32 млн. К концу года руководители издательства надеются добиться положительных результатов благодаря выпуску таких проектов, как The Matrix: Path of Neo, Dungeons & Dragons Online, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi и Fahrenheit. ■



КОРОТКО

SONY ONLINE ENTERTAINMENT объявила, что общий тираж MMORPG Star Wars Galaxies перевалил за один миллион экземпляров. Напомним, что игра появилась в продаже еще в 2003 году и, при сравнении с популярной World of Warcraft, которой меньше чем за год удалось достичь результата в 4 млн. пользователей, такие показатели не кажутся слишком высокими. Компания LucasArts заявила, что в скором времени MMORPG Star Wars Galaxies обзаведется третьим расширением, которое получит название SWG: Trials of Obi-Wan. Дата выхода назначена на ноябрь текущего года.

ИГРА DREAMFALL ОТ FUNCOM не появится в срок (то есть зимой 2005 года), новая дата релиза – весна следующего года. Причина задержки стара как мир – сырость проекта.

КОРОТКО

СЛУХИ О ТОМ, ЧТО В СВЯЗИ С ВЫХОДОМ НА РЫНОК КОНСОЛИ XBOX 360, стоимость консолей от Sony несколько снизится, не подтвердились. Как заявило европейское подразделение Sony Computer Entertainment, на данный момент они не видят смысла в понижении цен; по их мнению, покупателей целесообразнее завлекать при помощи новых игр.

КОМПАНИЯ MYTHIC ЗАКЛЮЧИЛА ДОГОВОР С AGEIA, по которому первая получит в свое распоряжение физический движок PhysX для своего онлайнового многопользовательского проекта во вселенной Warhammer, который должен появиться в продаже не ранее 2007 года.

КОМПАНИЯ NCSOFT ОБЪЯВИЛА, что их проект Auto Assault не появится на рыке в срок, дата релиза перенесена с конца текущего года на весну следующего. Напомним, что рассматриваемый проект позиционируется как MMORPG о вооруженных до зубов автомобилях.



РОНАЛЬДИНЬО И FIFA

Electronic Arts удалось подписать договор с мировыми звездами футбола Уэйном Руни и Рональдиньо, согласно которому последние предоставят свою внешность для оформления коробки с игрой FIFA 2006, разрабатываемой в недрах канадской студии EA. Еще было заявлено, что эта игра появится на портативных платформах Sony PSP, Nintendo DS и Game Boy Advance. Раньше предполагался релиз только для PlayStation 2, Xbox и GameCube (ноябрь текущего года).

Непонятным остается положение с выходом игры для Xbox 360 и PC, «золотое время» для них назначено на «когда-нибудь в будущем», точно так же обстоит дело и с портативными платформами. ■

PSP В ЕВРОПЕ И РОССИИ

Новейшая консоль поступила в продажу на всей территории Европы, включая и Россию. Бегом в магазины!

Портативная система PSP поступила в продажу в России 9 сентября, сразу же после старта в Европе (1 сентября). Как и в Японии и США, в России будет представлена комплектация Value Pack. В нее входит набор аксессуаров (чехол, карта Memory Stick Duo объемом 32 МБ, аккумуляторная батарея, наушники с пультом ДУ, адаптер переменного тока, ремешок на запястье и салфетка) и диск с образцами видео- и аудиозаписи и демонстрационными версиями игр. Рекомендуемая цена – 8499 рублей.

Первые покупатели PSP, зарегистрировавшиеся на веб-сайте http://www.yourpsp.com, смогут бесплатно получить копию фильма «Человек-Паук-2» на диске UMD. На официальном портале компании SCEE для PSP, http://www.yourpsp.com, и веб-сайте http://www.mypsp.ru российские пользователи PSP смогут посмотреть рекламные ролики и скриншоты к большому количеству игр и фильмов на UMD Video и музыкальным релизам на UMD, а также скачать свежие версии программного обеспечения, принять участия в конкурсах, прочитать новости и узнать о проектах для PSP.

Одновременно с консолью в России появится три десятка игр для PSP. А к Новому году в продажу поступит более пятидесяти игр от ведущих разработчиков. Некоторые из них будут локализованы специально для российского рынка. Кроме того, в сентябре в формате UMD Video для PSP выйдет более тридцати фильмов знаменитых голливудских студий. К Новому году на прилавках европейских магазинов появится уже около сотни фильмов в формате UMD Video.

Еще одна категория потенциальных покупок владельцев PSP – видеозаписи концертов на дисках UMD. Вместе с PSP в продажу поступят видеозаписи от Sanctuary Visual Entertainment, Iron Maiden – Rock in Rio, INXS – Live Baby Live и Bob Marley – Live from Santa Barbara. К Новому году планируется выпустить восемь дисков BMG с компиляциями Usher, Outkast и The Offspring и записью живых выступлений групп Foo Fighters, Rage Against The Machine, Good Charlotte и Incubus, а также многое другое. ■



Старт PSP в Великобритании.



За ОДИН час:
LG
Life's Good
1 оборот минутной стрелки
300 000 км/с * 3600 с
40 000 км
27 000 раз свет проходит вокруг земли
3600 с
12 мс
300 000 откликов в мониторах LG Fatron
FLATRON™ f·ENGINE
Больше насыщенности
и четкости с Flatron f-Engine
FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17"TFT LCD Monitor
12ms
ТЕХНОТРЕЙД
тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru
МОСКВА: Акситек (095)784-72-24; Аркис (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилайн (095) 969-22-22; Инлайн (095)941-61-61; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НеоТорг (095)363-38-25; Никс (095)216-70-01; Олди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтартМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-01; ЭЛСТ (095)728-40-60; Desten Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66 USN-Computers (095)775-82-02; БАРНАУЛ: Компания Мэйпл (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)66-69-00; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54; ВОЛГОГРАД: Формоза-Волгоград ООО (8442)96-66-88; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18; Клосс Компьютер (343)265-95-39; ИРКУТСК: Комтех-Компьютерс (3952)25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332)35-13-25; КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01; Окей Компьютер (8612)15-11-44; КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Аракул (3452)24-09-20; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инсист (3832)53-18-17; ОРЕНБУРГ: Интро (3532)75-69-00; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75; ПЕНЗА: Формоза (8412)59-50-61; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-66-50; Технополис (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11; КомпьюМаркет (8452)26-13-14; САМАРА: Аксус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Прагма (8462)70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482)25-00-00; Прагма (8462)70-17-01; ТОМСК: Интант (3822)56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452)46-47-74; УФА: Кламас (3472)91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Даймер (3512)34-46-93; Найфл (3512)61-22-91; Никас-ЭВМ (3512)32-63-50;

ОБНОВЛЯЕМАЯ РЕКЛАМА В ИГРАХ

Sony подписала несколько договоров, по одному из которых она получит в свое владение технологию динамичной рекламы для своего онлайнового проекта Planetside.

Sony подписала договор с Massive Incorporated, по которому последняя предоставит японской фирме свою программу динамичной рекламы под названием Massive Advertising Network. Технология «динамичной» рекламы в игровом проекте состоит в том, что она может обновляться через Интернет. Таким образом, объявления не устареют даже через несколько лет после выхода проекта на рынок. Дебютной игрой Sony, в которой будет использована данная технология, станет онлайновый многопользовательский шутер от первого лица Planetside. Напомним, что услугами Massive Inc. пользуются такие фирмы, как Ubisoft, Funcom и Vivendi Universal.
Помимо инновационных технологий, Sony до сих пор прибегает и к старым, проверенным методам. Так, представители компании заявили о подписании договора с производителем напитков Coca-Cola, согласно которому рекламные щиты последнего будут добавлены с патчем в игру Wipeout Pure, не так давно появившуюся на PSP. ■

SONY ПРОТИВ СЕРЫХ



Компания Sony подала в суд на гонконгского поставщика PSP, обвинив его в нарушении авторских прав.

Компания Sony продолжает борьбу с серыми поставками своей портативной консоли PlayStation Portable на рынок Старого света. На этот раз под пристальное внимание японских юристов попал гонконгский магазин Lik-Sang. С подачей иска тянули до последнего, заявление в суд поступило только после того, как на сайте обвиняемого появилось руководство пользователя для PSP. Тем самым, как говорится в тексте заявления, были нарушены авторские права производителя. Стоит отметить, что на момент написания материала, сама виновница не была убрана из ассортимента Lik-Sang, и до сих пор ее можно свободно приобрести с помощью вышеназванной торговой сети. В качестве оправдания распространитель заявил, что одним из основных качеств гонконгского рынка является свободная торговля и Lik-Sang никоим образом не нарушал авторских прав истца.
Напомним, что Sony уже пыталась прекратить серые поставки PSP в Европу и судилась с интернет-магазинами типа ElectricBirdLand и Nuplayer Ltd, тогда ей удалось на некоторое время остановить утечку консолей в Старый Свет. ■



MIDDLEWARE РАЗВИВАЕТСЯ

Аналитическая компания Acacia Research Group обнародовала отчет о состоянии и будущем развитии рынка программного обеспечения для игровых разработчиков. На данный момент годовой оборот вышеназванного компьютерного рынка составляет порядка $149 млн., однако уже к 2010 году достигнет отметки в $430 млн. Большим потенциалом, по мнению составителей отчета, обладают портативные технологии – так, через пять лет объемы проданного софта для создателей игр в этой области должны увеличиться с нынешних $2.9 млн. до $89.2 млн. Не отстают и консольные инструментарии, к концу текущего десятилетия доходы от их реализации увеличатся в 2.6 раза и составят $272 млн. ■



СВЕЖИЕ ФАЙТИНГИ

В Японии на выставке JAMMA 2005 были показаны Tekken 5: Dark Resurrection и Virtua Fighter 5 для аркадных автоматов.

В свое время Sega выпустила обновление для Virtua Fighter 4, содержащее пару новых персонажей, дополнительные арены и предметы. Namco поступила ровно так же. В Dark Resurrection дебютировали два новых персонажа – блондинка Lili, склонная к стилю Street Fight и русский солдат Dragunov, специализирующийся.на самбо. Кроме этого, Namco добавила бесконечные арены без стен и обычные локации, а старые переработала. Количество предметов, которые можно нацеплять на персонажей, увеличено до 1200. С костюмами ситуация иная – все новые повторяют те, что были ранее созданы специально для домашней версии Tekken 5.
У Sega на JAMMA 2005 был представлен более интересный проект – Virtua Fighter 5 для нового аркадного чипсета Lindbergh. Правда, лишь в виде трейлера, где засветились почти все старые персонажи и пара новых. Уровень графики заметно вырос по сравнению с Virtua Fighter 4 – на консолях текущего поколения игра уже точно не выйдет. Но о домашних версиях пока вообще ничего не известно. Система Lindbergh построена на базе процессора Pentium 4 и специального видеочипа от NVIDIA. Как известно, аналогичной по архитектуре консоли нет, поэтому портирование ни на одну из них не будет простым. ■



■ Новый Virtua Fighter, старые герои.

КОРОТКО

В ОДНОМ ИЗ ПРОШЛЫХ НОМЕРОВ мы вам сообщали о задержке игры «Корсары 3». По слухам, отсрочка релиза произошла в связи с подписанием контракта на издание проекта за рубежом. Наконец-то имя нового издателя было объявлено – Playlogic Entertainment.

ВЛАСТИ КИТАЯ РЕШИЛИ ОГРАНИЧИТЬ время игры в онлайне до трех часов. Такое решение было принято в связи с тем, что участились трагические случаи из-за чересчур долгого пребывания перед монитором. Как именно будет введен данный запрет – пока непонятно.

ОБ ЭКРАНИЗАЦИИ ПОПУЛЯРНОЙ ИГРЫ HALO компания Microsoft подписала контракт с киностудиями 20th Century Fox и Universal. По некоторым данным, бюджет фильма составит не менее $75 млн. Приблизительная дата появления проекта на широких экранах – 2007 год.


Писатель Роберт Ладлэм – конкурент Тома Клэнси?

БОРН ИДЕТ В ИГРЫ

Компания Vivendi Universal подписала долгосрочный контракт с издательством, выпускающим книги Роберта Ладлэма, которые успели разойтись по миру тиражом более 290 млн. экземпляров. По договору, VU Games получит права на использование литературных героев и сюжетных основ Роберта при создании своих игр. Отметим, что именно Ладлэму принадлежит авторство таких популярных серий, как Bourne и Covert One. Также были получены права на разработку проектов по мотивам фильмов The Bourne Identity и The Bourne Supremacy (в российском прокате известны как «Идентификация Борна» и «Превосходство Борна», соответственно). Об играх по мотивам новоприобретенной лицензии пока ничего не известно, но, скорее всего, они станут своеобразным ответом линейке проектов от Ubisoft, объединившихся под заголовком Tom Clancy's. ■

КОРОТКО

ПО НЕОФИЦИАЛЬНЫМ ДАННЫМ, компания Square Enix собирается приобрести контрольный пакет акций студии-разработчика Taito. Цена сделки – около $610 млн.

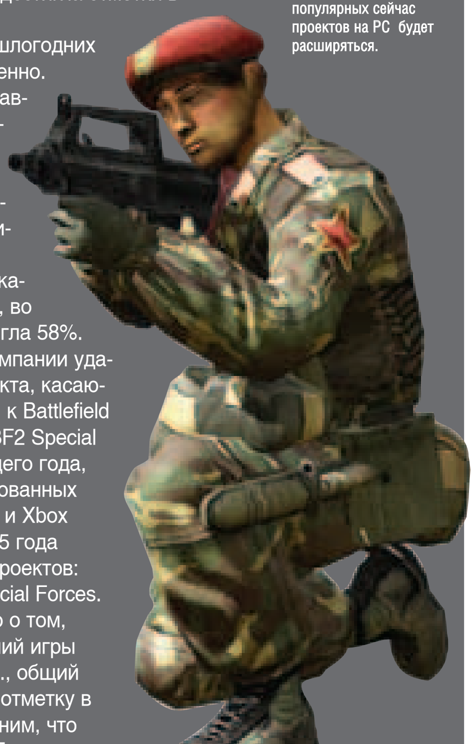
ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА THE UNIVERSITY OF HAWAII, входящая в лигу NCAA, подала в суд на Electronic Arts, так как, по их мнению, издательство не лицензировало у них символ команды Vili the Warrior. Для начала истец хочет получить $75 тыс. в качестве компенсации.

ИГРОВОЙ ПРОКАТ НА ПОДХОДЕ

Онлайновый сервис по продаже игр GameTap Broadband Entertainment Network стартует 3 октября 2005 года и предоставит пользователям архив, насчитывающий более трех сотен классических проектов. Компания Turner Broadcasting Systems объявила точную дату запуска новой службы под названием GameTap Broadband Entertainment Network – 3 октября текущего 2005 года. Напомним, что представленная система позволит подписчикам за ежемесячную плату в $14.95 получить доступ к огромному архиву игр для таких платформ, как Atari 2600, Intellivision, Genesis, 32X, Game Gear, Sega Master System, Dreamcast, PlayStation, аркадных автоматов и PC. По заявлению создателя сервиса, в список предложенных проектов входят игры Pitfall!, Burger Time, Asteroids Deluxe, Crazy Taxi, Sonic the Hedgehog, Astroblast... Приверженцам домашних компьютеров будет предложена практически вся игровая линейка Ubisoft. Ко времени запуска GTBEN будет насчитывать около трех сотен проектов, а спустя некоторое время разрастется до одной тысячи, о чем и заявила Turner Broadcasting Systems. «Играми напрокат» занимаются даже такие компании, как Microsoft. Как стало известно, софтовый гигант подписал контракт с Exent Technologies, по которому последний обеспечит сервис по предоставлению через Интернет игр линейки Age of Empires, Dungeon Siege, MechWarrior и Zoo Tycoon. ■

BATTLEFIELD – ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

За прошедшие со дня запуска первой Battlefield несколько лет общий тираж обеих игр достиг отметки в 7.14 млн. проданных копий.


Один из самых популярных сейчас проектов на PC будет расширяться.

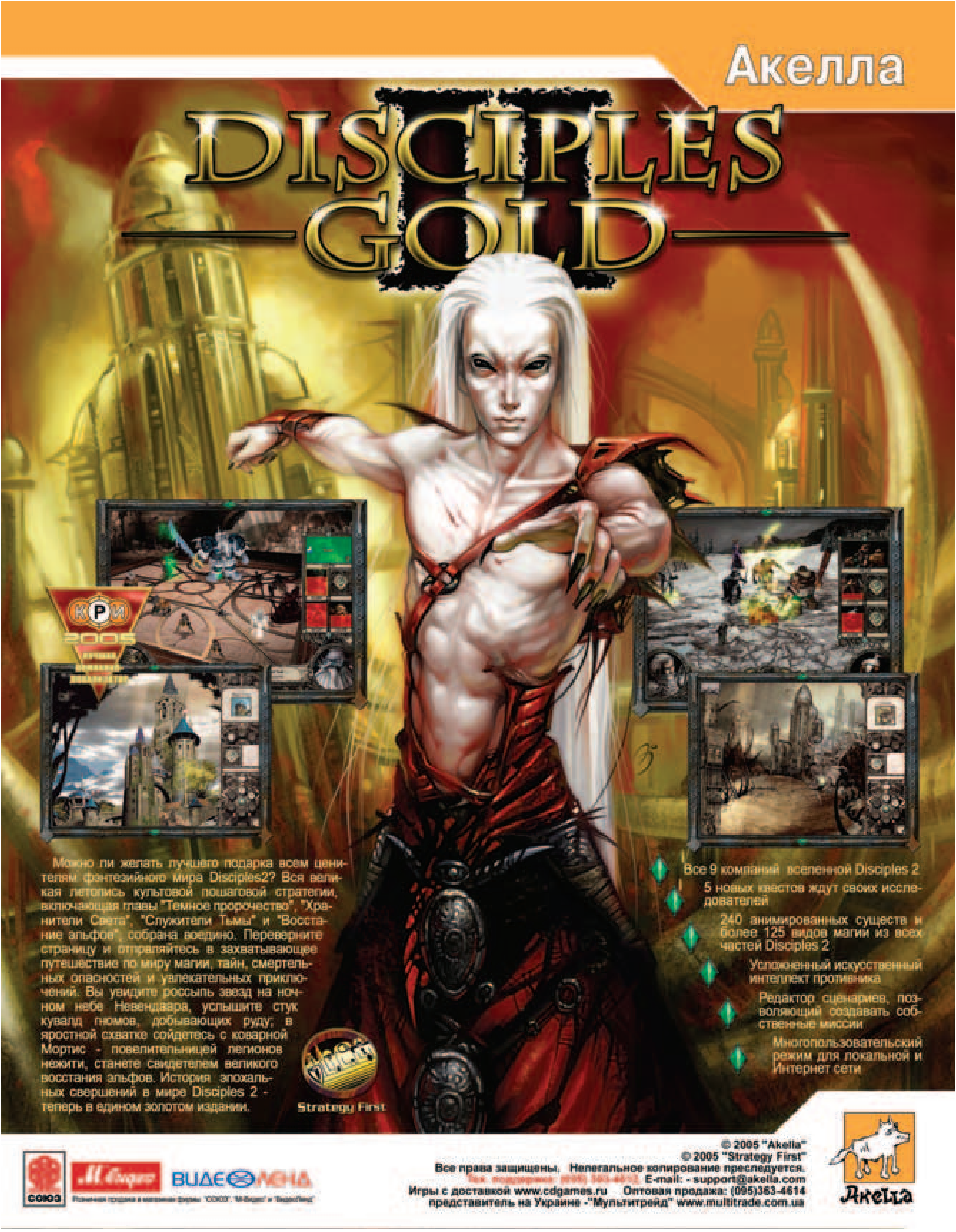
Как следует из финансового отчета компании Digital Illusions CE, суммарный доход за первое полугодие 2005 года составил $13.57 млн., что на 13% ниже по сравнению с показателями двенадцатимесячной давности. Чистая прибыль достигла отметки в $1.91 млн.
по $0.18 на акцию против прошлогодних $3.59 млн. и $0.35, соответственно. За второй квартал доход приравнивается к $8.78 млн., что превышает показатели за аналогичный период в 2004 году на 28%. Основную часть дохода составили полученные дивиденды с серии Battlefield, за первое полугодие их часть в указанной сумме составляет 44%, во втором же квартале она достигла 58%. За прошедшие три месяца, компании удалось подписать четыре контракта, касающихся разработки дополнения к Battlefield 2, которое получит название BF2 Special Forces и выйдет к концу текущего года, а также трех, пока не анонсированных проектов для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. К концу финансового 2005 года DICE планирует выпуск двух проектов: BF2 Modern Combat и BF2 Special Forces. Помимо этого, было сообщено о том, что количество проданных копий игры Battlefield 2 превысило 1.3 млн., общий же тираж серии перевалил за отметку в 7.14 млн. экземпляров. Напомним, что контрольный пакет акций DICE принадлежит компании Electronic Arts. ■

КОМИКСЫ ОТ MCGEE

Компания Cellar Door Publishing займется созданием комиксов на основе игр American McGee's Oz, American McGee's Grimm и Bad Day LA.

Компании Cellar Door Publishing и The Mauretania Import Export Company подписали договор, по которому первая займется созданием и изданием комиксов по мотивам игр линейки American McGee. Первые «графические новеллы» на основе American McGee's Oz, American McGee's Grimm и Bad Day LA появятся в продаже не ранее следующего года. Как оговорено в заключенном соглашении, смысловой наполнение комиксов – вотчина самого McGee, к исполнению же графических работ будут привлечены ведущие художники. По задумке самого автора, в печатной версии Bad Day LA будут задействованы персонажи одноименной игры, AMG's OZ и Grimm представят читателю мрачные тона и сюрреалистические картины в духе фирменных миров автора. Ни один из вышеназванных проектов до сих пор не появился в продаже: American McGee's Oz временно заморожен, судьба AMG's Grimm на данный момент вообще непонятна, в активной разработке находится только Bad Day LA, в графе «дата релиза» которого значится «середина апреля 2006 года». Отметим, что создание комиксов на основе популярных игр – это не самая свежая идея, для примера: в продаже уже имеются экземпляры печатного Metal Gear Solid; единственное, что отличает обсуждавшийся выше проект, так это построение «графических новелл» на базе еще не вышедших и даже закрытых игр. Кстати, если комиксы не последуют примеру своих прародителей и все-таки появятся в продаже, за их качество можно не бояться: издательство Cellar Door известно как одно из лучших, и занимается только первоклассными комиксами. ■


Американ МакГи никогда не пропадет.


Акелла
DISCIPLES II GOLD
Можно ли желать лучшего подарка всем ценителям фэнтезийного мира Disciples2? Вся великая летопись культовой пошаговой стратегии, включающая главы "Темное пророчество", "Хранители Света", "Служители Тьмы" и "Восстание эльфов", собрана воедино. Переверните страницу и отправляйтесь в захватывающее путешествие по миру магии, тайн, смертельных опасностей и увлекательных приключений. Вы увидите россыпь звезд на ночном небе Невендаара, услышите стук кувалд гномов, добывающих руду, в яростной схватке сойдетесь с коварной Мортис - повелительницей легионов нежити, станете свидетелем великого восстания эльфов. История эпохальных свершений в мире Disciples 2 - теперь в едином золотом издании.
Strategy First
Все 9 компаний вселенной Disciples 2
5 новых квестов ждут своих исследователей
240 анимированных существ и более 125 видов магии из всех частей Disciples 2
Усложненный искусственный интеллект противника
Редактор сценариев, позволяющий создавать собственные миссии
Многопользовательский режим для локальной и Интернет сети
© 2005 "Akella"
© 2005 "Strategy First"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

EVERQUEST II: ЭЛЬФЫ УЧАТ РУССКИЙ!

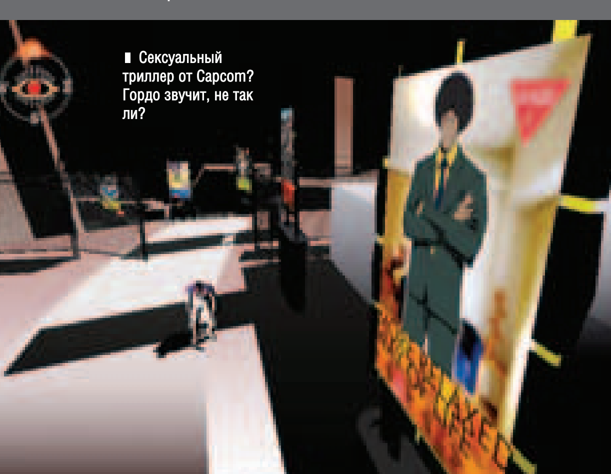
Один из крупнейших российских издателей, компания «Акелла» и Sony Online Entertainment (SOE), мировой лидер в создании сетевых игр, заключили договор об издании культового онлайн-проекта Everquest II на территории России, СНГ и стран Балтии.
Компания «Акелла», как официальный издатель игры, отвечает отныне за распространение, маркетинговую политику, установку и управление серверной системой EverQuest II на данной территории. Отдельное внимание планируется уделить поддержке и активному расширению коммьюнити любителей и фанатов игры.
«Мы очень рады нашему новому сотрудничеству с компанией «Акелла» и изданию EverQuest II в России, – говорит Джон Смедли, президент SOE. – Мы с нетерпением ожидаем релиза проекта в этих странах, который даст фанатам и поклонникам игры великолепную возможность исследовать и изучать необъятный мир Norrath на их родном языке».
Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла», комментирует сделку с Sony Online Entertainment: «EverQuest II – легенда в мире online-игр! До настоящего момента наша компания была официальным дистрибьютором EverQuest II в России, и мы прекрасно осознаем огромный уровень интереса к вселенной игры в нашей стране. Официальное издание на русском языке с серверной системой и всесторонней поддержкой потребительской аудитории сотворит настоящую революцию в интернет-пространстве России, СНГ и стран Балтии. Мы надеемся сделать значительный шаг вперед в развитии MMORPG и их коммьюнити в России и приложим все усилия для успеха этого предприятия». ■


она идет к нам, в Россию!

В USS... USA СЕКСА НЕТ

Джек Томпсон, известный своими перепалками с Rockstar, обвинил ESRB в некомпетентности при выставлении рейтинга игре Killer 7.

Американский юрист Джек Томпсон, о скверных взаимоотношениях с игровыми разработчиками которого мы вам уже сообщали в прошлых номерах, не собирается останавливаться на достигнутом и продолжает свою «борьбу за справедливость». На этот раз под горячую руку законника попала игра от Capcom Killer 7, появившаяся в продаже 7 июля текущего года на платформах GameCube и PlayStation 2. Напомним, что данный проект, исполненный в графическом стиле cel-shading, представляет пользователю сюжет, изобилующий насилием, фанатизмом и сексом. Killer 7 получил оценку Mature от рейтинговой организации ESRB, при этом, обзаведясь наклейкой, сообщающей о присутствии вышеназванного содержания. Томпсона такая ситуация не устроила, он выразил недовольство работой ESRB и потребовал от них изменения рейтинга с Mature на Adults Only и, соответственно, отзыва тиража из магазинов. Помимо общественности, Томпсон привлек к этому делу Хилари Клинтон и Джозефа Либермана, которые, как вы помните, тоже не прочь выступать на тему развращения нации. В своем призыве юрист предложил сенаторам поддержать его и обратиться к ESA (Ассоциация Развлекательных Программ) с просьбой разобраться в том, что творится внутри самой ESRB и, при необходимости, «перевернуть там все вверх дном». Чем это кончится – пока не понятно, зато стало известно, что шумиха вокруг сомнительного содержания игр привела к образованию новой ассоциации под названием Sex Special Interest Group, созданной силами IGDA. Данное формирование будет оценивать сексуальную подоплеку в играх еще на момент разработки, а также определять уместность такого содержания в проекте. Таким образом, IGDE постарается избежать проколов, возникших с проектом от Rockstar.
Стоит отметить, что дело с Hot Coffee хотя и несколько сбавило обороты, но все еще развивается. Компания Take Two Interactive, как и обещала, выпустила патч весом около 11 Мб, после установки которого на чистую версию Grand Theft Auto: San Andreas, использование нашумевшего мода становится невозможным. Также появилась информация, что издателями планируется выпуск версии игры, из которой будет полностью убрано скрытое сексуальное содержание. Таким образом, станет возможно отправить в магазины коробки с привычным рейтингом Mature, вместо вменяемого Adults Only. ■


Сексуальный триллер от Capcom? Гордо звучит, не так ли?

ДЕМО-ВЕРСИИ ИГР ДЛЯ PSP

Владельцы PSP, которые посетят выставку Tokyo Game Show, смогут скачать на свои консоли демо-версии свежих проектов.

Как обещает Sony Computer Entertainment, на ее стенде будет располагаться специальная точка PlayStation Spot – туда-то и нужно идти тем, кто привезет с собой в Токио PSP. Пока заявлено пять проектов, которые можно будет скачать. Это Metal Gear Ac!d 2, Rengoku 2, Rockman Rockman, Baito Hell 2000 и Portable Resort. К сожалению, как и в случае с Nintendo DS, игры сохраняются лишь в оперативной памяти, и после выключения приставки они стираются. Поэтому привезти их с собой в Россию, увы, не получится. Зато Sony Computer Entertainment обещает активно развивать такой сервис и организовать точки доступа к демо-версиям на других игровых мероприятиях по всему миру. ■



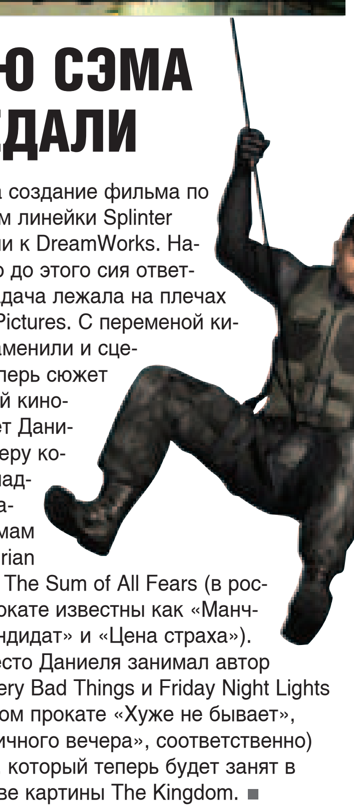


КОРОТКО

КОМПАНИЯ THQ ЗАЙМЕТСЯ ИЗДАНИЕМ НА ТЕРРИТОРИИ ЕВРОПЫ проектов от Majesco. В числе первых игр в Старом Свете появятся Psychonauts, Advent Rising и Jaws Unleashed.

В ОДНОМ ИЗ ПРОШЛЫХ НОМЕРОВ нашего издания мы вам рассказывали об открытии службы Sony Station Exchange. Как показала практика, всего лишь за месяц работы общий объем проданных игровых лотов для EverQuest 2 достиг $180 тыс. В среднем каждый пользователь потратил на аукционе около $70.

ДЯДЮ СЭМА ПЕРЕДАЛИ



Права на создание фильма по мотивам линейки Splinter Cell перешли к DreamWorks. Напомним, что до этого сия ответственная задача лежала на плечах Paramount Pictures. С переменой киностудии заменили и сценариста, теперь сюжет для будущей киноленты пишет Даниель Пайн, перу которого принадлежат сценарии к фильмам The Manchurian Candidate и The Sum of All Fears (в российском прокате известны как «Манчжурский кандидат» и «Цена страха»). До этого место Даниеля занимал автор сценария Very Bad Things и Friday Night Lights (в российском прокате «Хуже не бывает», «Огни пятничного вечера», соответственно) Питер Берг, который теперь будет занят в производстве картины The Kingdom. ■



Акелла
Echo: Secrets of the Lost Cavern
Тайна Забытой Пещеры
The Adventure Company
Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружавшего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.
Особенности игры:
- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;
© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4610; E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
Акелла

ВОЙНА С ЧИТЕРАМИ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Компания Blizzard Entertainment объявила об очередном витке войны против читеров.

В этот раз запланированной чистке подвергли серверы battle.net. Всего было выявлено более 36 тыс. игроков, не слишком честно выполняющих условия договора, 28 тыс. из них были лишены доступа к интернет-сервису сроком на один месяц. Три тысячи авторизационных ключей, нерадивых владельцев которых уже ловят не в первый раз, забанили навечно. По статистике, чаще всего неправомерные действия пользователей сервиса замечают не администраторы серверов, а простые игроки, которые и стучат на своих нечистых на руку братьев по оружию. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ TURBINE ОБЪЯВИЛА, что MMORPG Asheron's Call 2 будет закрыта. Остановка серверов намечена на 30 декабря текущего года. Причина смерти проекта кроется в слишком сильном соперничестве на онлайновом рынке развлечений и малочисленности игроков.

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК» СООБЩАЕТ ОБ ОКОНЧАНИИ РАБОТ ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ SUDEKI. Игра полностью озвучена и переведена на русский язык. Диск поступит в продажу в подарочной и джевел-упаковке. Дата выхода игры запланирована на октябрь 2005 года.

ЗА ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ С МОМЕНТА РЕЛИЗА ИГРА MADDEN NFL 2006 разошлась по всему миру в количестве, превышающем 1.7 млн. экземпляров. Напомним, что Electronic Arts, издатель вышеназванного проекта, имеет на руках эксклюзивную лицензию на создание игр с официальным NFL-содержанием.

УЧИМСЯ ИГРАЯ

Британская компании NESTA Futurelab и Electronic Arts, сообщили о начале совместных исследованиях на тему использования компьютерных игр в школах в качестве обучающих программ. Проект получил название Teaching with Games и стартует уже в начале этого учебного года. Эксперимент будет проведен в нескольких средних европейских школах, где ученикам предложат игры в качестве альтернативного источника информации. При помощи данной программы будут исследованы такие вопросы: в каком игровом виде целесообразнее всего представлять учащимся предмет изучения, каким образом безболезненно внедрить игру в образовательный процесс, а также, подходят ли игры вообще для таких целей. Первые результаты запланированного исследования будут опубликованы только в августе 2006 года. ■

MIDWAY ВЫБИРАЕТ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИГРЫ

Компания Midway Games сообщила о том, что собирается раскручивать свой симулятор американского футбола под названием Blitz: The League с помощью альтернативных игр (Alternative Reality Game). Напомним, что AVP предоставляют пользователю возможность в течение условной игры добыть информацию о готовящемся проекте (таким образом проводились рекламные кампании проектов Halo и Xbox 360). Новая APL представляет собой два сайта, посвященных футбольной лиге Blitz, – www. blitzleague.com и www.blitznewz.com. На одном из них можно найти информацию о якобы прошедших матчах, об игроках, жизни команд и т.п. Второй же представит ресурс, якобы созданный силами вышедшего из строя игрока, пытающегося обличить весь грязный закулисный мир отношений в Blitz. Удастся ли разработчикам таким образом привлечь внимание к своему проекту и отвоевать часть аудитории у официального симулятора футбольного чемпионата, – покажет время. В связи с тем, что Electronic Arts были приобретены эксклюзивные права на создание игр с использованием NFL-контента, симулятор от Midway строится на основе вымышленного чемпионата и придуманных команд, лиг и игроков. ■

КРЕСТОНОСЦЫ НА МАРСЕ

Сразу за объединением Game Factory Interactive и MiST land-South последовал громкий анонс: Action/RPG «4-ый Батальон».

Разработка игры ведется уже более трех месяцев, а ее события разворачиваются во вселенной «Власти Закона», но в более ранний период – во времена смуты, когда конфликт Земли с ее же колониями вылился в кровопролитную войну. Приняв боевое крещение на Марсе, герой пройдет нелегкий путь от командира взвода до командующего тяжелым штурмовым батальоном Крестоносцев – новой силы, вставшей на пути хаоса и анархии. 30 видов техники, обширный арсенал, эпические битвы с тысячами (!) участников, нелинейный сюжет и современная графика ждут вас уже во втором квартале 2006 года. ■






Акелла
MetalHeart
Восстание репликантов
Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.
- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

«1С» НА МАКС 2005

С 16 по 21 августа в городе Жуковский прошел Московский Международный Авиакосмический салон МАКС 2005, который собрал более 850 тысяч посетителей.

Фирма «1С» была представлена на МАКС 2005 обширным стендом, посетители которого могли лично опробовать целый ряд компьютерных игр от «1С» - как уже успевших завоевать всеобщее признание, так и новейших современных разработок. В их числе «Адреналин Шоу», «Блицкриг 2», «В тылу врага 2», «В тылу врага: Диверсанты», «Вивисектор: Зверь внутри», «Магия крови», «Морской охотник» и впервые показанная на публике «Ка-50. Черная акула».
Прошел целый и ряд других мероприятий: турниры по игре «Ил-2 Штурмовик. Забытые сражения», сражения начинающих виртуальных пилотов с чемпионами Европы по «Ил-2» из команды -SLI-, товарищеские встречи виртуального сквада -SLI- со сквадами FPS и 2GvShAD. 19, 20 и 21 августа на стенде фирмы «1С» присутствовали летчики лучших пилотажных групп мира – «Русские Витязи» и «Стрижи». У всех посетителей стенда была возможность взять автограф у прославленных пилотов, пообщаться и сфотографироваться с ними. ■







Посетители выставки оценили новейшие военные игры от «1С».



Турнир по «Ил 2 Штурмовик. Забытые сражения» в самом разгаре.

КОРОТКО

ПРАВИТЕЛЬСТВО КНР ПРИНЯЛО РЕШЕНИЕ вкладывать деньги в развитие собственной игровой индустрии. На первом месте сейчас стоят многопользовательские онлайновые игры. Первой ласточкой станет игра Anti-Japan War Online, посвященная войне Китая против Японии. Таким образом надеются воспитать патриотические чувства у подрастающей молодежи.

И СТУКНЕТ В ДВЕРЬ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

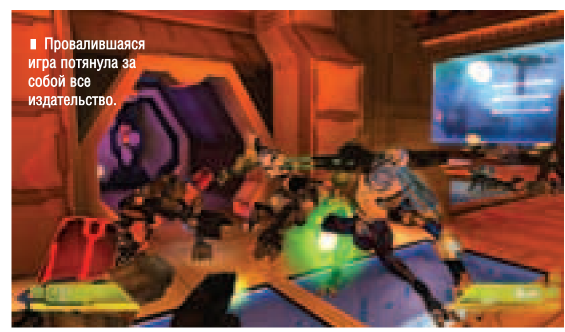
Вице-президент компании Epic Марк Рейн рассказал о том, что сейчас на студии кипит работа над созданием нового графического движка под кодовым названием Unreal Engine 4. Как это ни странно, но подготовка очередной революции в графическом мире ведется уже третий год. По словам самого Марка, хотя это и выглядит безумием в глазах простых пользователей, однако чтобы оставаться на вершине, «необходимо трезво оценивать будущее, которое не преминет в скором времени постучаться к вам в дверь». Несмотря на столь красноречивые заявления, в продаже еще нет ни одной игры, основанной на ядре Unreal Engine 3, который и без того поражает воображение, так что говорить о возможностях следующего поколения графики пока сложно. ■



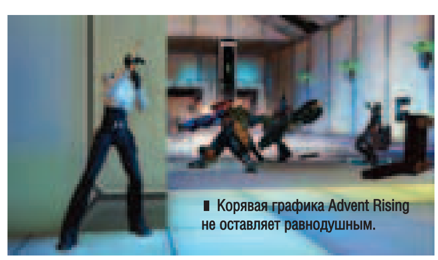
МИЛЛИОНА НЕ БУДЕТ

В связи с финансовыми трудностями компания Majesco сообщила, что конкурса по Advent Rising с главным призом в один миллион долларов не будет.

Компания Majesco сообщила об отмене конкурса по игре Advent Rising, в качестве главного приза которого выставлялся один миллион долларов. Напомним, что впервые об этом соревновании владельцам Xbox было объявлено еще в апреле текущего года. Для того чтобы принять в нем участие и испытать удачу на турнире, необходимо было иметь в наличии Xbox Live!, приобрести игру и скачать специальный патч, предоставляющий возможность участия в конкурсе. К сожалению, мечта о заветной сумме мечтою и останется, ибо никакого конкурса не планируется, раздавать миллионы никто не намерен, а утрату надежд предлагается восполнить двумя играми из ассортимента Majesco (на выбор предоставляются BloodRayne 2, Guilty Gear X2 #Reload, Psychonauts, Raze's Hell и Phantom Dust). Официальная версия такой «халявы» выглядит следующим образом: Microsoft не в состоянии обеспечить защиту своего онлайнового сервиса на должном уровне, и возможна подтасовка результатов. Конечно, это выглядело бы правдоподобно, если бы в одном из последних финансовых отчетов Majesco не сообщалось об убытках в размере $18 млн., а также о том, что в настоящий момент компания отбивается в суде от нападок своих же акционеров, обвиняющих руководство во лжи. Вот из-за таких мелочей и рассеиваются грезы о богатстве. ■



Проваливающаяся игра потянула за собой все издательство.



Корявая графика Advent Rising не оставляет равнодушным.

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам помочь в работе тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт http://www.testgroups.ru и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■







Auto Assault | Автомобильный MMO-боевик – очередной проект от NCSoft, выходящий этой осенью в Европе. Покатаемся вместе?

NBA Live 06 | Electronic Arts исправно поставляет нам новые спортивные симуляторы. Баскетболисты среди читателей есть?

NHL 06 | Единоутробный брат NBA Live 06 и наследник NHL 05. Шайбу, шайбу или все же джойпад, джойпад?

ДОЖДАЛИСЬ?

CODED ARMS

- **Платформа :** PSP
- **Издатель:** Konami

В Европу на днях приедет FPS от Konami, не выделяющийся, к сожалению, ничем кроме достойной графики и платформы. Герой бегает по красивым коридорам с видом от первого лица, стреляет по полигонным монстрам. Теперь все это можно делать прямо в вагоне метро. Ура. ■

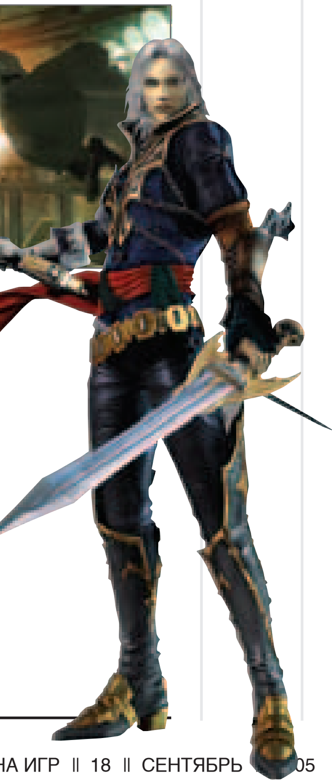


THE MATRIX: PATH OF NEO

- **Платформа :** PC, PS2, Xbox
- **Издатель:** Atari

Один из наиболее важных проектов Atari на E3 2005 должен вновь поднять тему Избранного Нео и противостоящего ему агента Смита. Красивейшие трюки и связь с сюжетом кинотрилогии наверняка привлекут внимание геймеров. ■





Castlevania: Curse of Darkness Вторая по счету «правильная» трехмерная Castlevania обещает стать хитом продаж.

А будет ли у вас рецензия на Ys: The Ark of Napishtim?

Собственно, была уже. После релиза игры в США. Мы никак не могли подумать, что настолько хардкорная RPG выйдет еще и в Европе. А вот выйдет!

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Европа
16.09	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	Европа
16.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	Европа
16.09	Total Overdose	SCi	Европа
19.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
23.09	EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа
23.09	Evil Dead: Regeneration	THQ	Европа
23.09	Sniper Elite	Namco	США
26.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
27.09	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
27.09	* Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	США
30.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
30.09	Conflict: Global Terror	2K Games	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
30.09	Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
11.10	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	США
14.10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.10	* The Warriors	Rockstar	США
21.10	L. A. Rush	Midway	Европа
24.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
25.10	* Resident Evil 4	Capcom	США
26.10	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
28.10	* Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Pac-Man World 3	Namco	США
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
14.11	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
14.11	24: The Game	2K Games	США
14.11	* EyeToy: Play 3	SCEA	США
14.11	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	США
14.11	Rogue Trooper	SCi	США
14.11	* WRC: Rally Evolution	SCEA	США
14.11	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
18.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
01.12	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
01.12	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Darkwatch	Ubisoft	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	NHL 06	EA Sports	Европа
19.09	* Battalion Wars	Nintendo	США
03.10	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	США
07.10	* Geist	Nintendo	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
14.10	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Европа
17.10	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
18.10	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	* Gun	Activision	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
15.11	* Dance Dance Revolution: Mario Mix	Konami	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Европа
16.09	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	Европа
16.09	Total Overdose	SCi	Европа
23.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	Европа
23.09	Evil Dead: Regeneration	THQ	Европа
23.09	Sniper Elite: Berlin 1945	Ubisoft	Европа
26.09	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
26.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
30.09	Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
30.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
30.09	NBA Live 06	EA Sports	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
01.10	* Half-Life 2	Electronic Arts	США
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
03.10	Conflict: Global Terror	2K Games	США
07.10	* Kingdom Under Fire: Heroes	Microsoft	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
14.10	* Darkwatch	Capcom	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	* Serious Sam II	2K Games	США
14.10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
17.10	Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	США
17.10	* The Warriors	Rockstar	США
18.10	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	США
21.10	* L.A. Rush	Midway	Европа
28.10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.10	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
15.11	Rogue Trooper	SCi	США
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	Fishtank	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
TBA	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
TBA	Extreme 4x4	GMX	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа



Black & White 2 | Почувствовать себя богом опять нам разрешит Питер Мулине. Если игру не отложат, конечно.



Harry Potter and the Goblet of Fire | Пока об игре известно так же мало, как и полгода назад. Но она выйдет. Вместе с фильмом.



Metal Gear Solid 3: Subsistence | Обновленная версия Snake Eater, должна понравиться любителям творчества Кодзимы.

? Xenosaga в Европе появится или нет?

С ней что-то странное. Планировалось осенью издать у нас сразу второй эпизод саги. Но в списках релизов игры нет. Видимо, что-то сорвалось.

TBA	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	Battleground Europe: World War II Online	GMX Media	Европа
16.09	* The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Европа
16.09	Total Overdose	Eidos	Европа
16.09	* Everquest II: Desert of Flames	Ubisoft	Европа
19.09	* Blitzkrieg Anthology	CDV	Европа
19.09	* Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ	Европа
20.09	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	США
20.09	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	США
23.09	* Dragonshard	Atari	Европа
23.09	Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Европа
26.09	Ultimate Spider-Man	Activision	США
30.09	Conflict: Global Terror	SCi	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
01.10	Sniper Elite	Namco	США
07.10	American Conquest: Divided Nations	CDV	Европа
10.10	* Serious Sam II	2K Games	Европа
13.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
14.10	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
14.10	* Blitzkrieg 2	CDV	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	Rome: Total War - Barbarian Invasion	Activision	Европа
15.10	* F.E.A.R.	VU Games	США
21.10	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
21.10	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
04.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
04.11	* Call of Duty 2	Activision	Европа
04.11	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	Code Blue: The Interactive ER Game	Head Games	Европа
09.11	* Auto Assault	NCSoft	Европа
09.11	* City of Villains	NCSoft	Европа
11.11	* Gun	Activision	США
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
01.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
TBA	* Bet on Soldier: Blood Sport	Digital Jesters	Европа
TBA	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	El Matador	Cenega	Европа
TBA	* Football Manager 2006	Sega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	Европа

TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* UFO: Aftershock	Cenega	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	* Shaman King: Master of Spirits	Namco	Европа
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	Европа
21.10	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
25.10	* Gunstar Super Heroes	Sega	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
14.11	Winx Club	Konami	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
18.11	* Mario Tennis Advance	Nintendo	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.09	* Mega Man Battle Network 5: Double Team	Capcom	Европа
20.09	* Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США
23.09	* Meteos	Nintendo	Европа
30.09	* Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Европа
30.09	* Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Европа
07.10	* Nintendogs	Nintendo	США
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
18.10	Spyro Shadow Legacy	VU Games	США
11.11	* Mario Kart DS	Nintendo	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
24.11	* Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* Sonic Rush	Sega	Европа
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
23.09	* Burnout Legends	Electronic Arts	Европа
23.09	Coded Arms	Konami	Европа
14.10	* X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Европа
14.10	Namco Museum Battle Collection	SCEE	Европа
17.10	* ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	SCEE	Европа
01.11	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* Twisted Metal: Hand On	SCEi	Европа
10.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* GTA: Liberty City Stories	Rockstar Games	Европа
TBA	* Lord of The Rings: Tactics	Electronic Arts	Европа

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.;
TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

- **Платформа :** PC, Xbox
- **Издатель:** Aspyr

Игра все откладывается и откладывается, а жаль. Этот стильный боевик о приключениях зомби нам весьма интересен. ■



X3: REUNION

- **Платформа :** PC, Xbox
- **Издатель:** Deep Silver

Один из самых реалистичных космических симуляторов все никак не обзаведется продолжением. Видимо, обширный мир с улучшившейся чуть ли не на порядок графикой сделать не так-то просто. Надеемся, что в октябре игра все же выйдет. ■

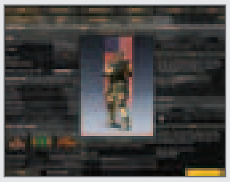
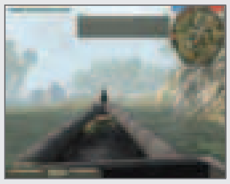




Ultimate Spider-Man Практика показывает, что игры о Человеке-пауке могут в равной степени оказаться и классными, и отстойными. Уж как получится.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08

*	игра	издатель
1	Battlefield 2	Electronic Arts

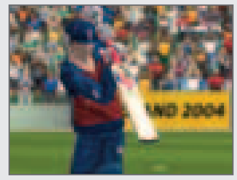
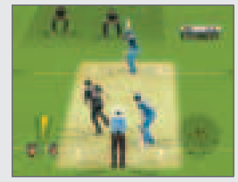



Описание:
Благодаря сериалу Football Manager издательство Sega обеспечило себе весьма солидное место в чартах. Смешно, не так ли?

*	игра	издатель
2	Football Manager 2005	Sega
3	The Sims 2: University	Electronic Arts
4	The Sims 2	Electronic Arts
5	Half-Life 2	VU Games
6	Championship Manager 5	Eidos
7	Guild Wars	NCSoft
8	The Lord of the Rings: Batt	Electronic Arts
9	World of Warcraft	VU Games
10	Rome: Total War	Activision

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08

*	игра	издатель
1	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters

Описание:
Как бы ни была ужасна игра Charlie and the Chocolate Factory, ее все равно покупают тысячи англичан. А все потому, что фильм вышел гениальный.

*	игра	издатель
2	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts
3	LEGO Star Wars	Eidos
4	Juiced	THQ
5	Destroy All Humans!	THQ
6	Fantastic 4	Activision
7	Madagascar	Activision
8	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two
9	Cricket 2005	Electronic Arts
10	Resident Evil: Outbreak File #2	Capcom



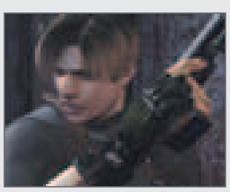
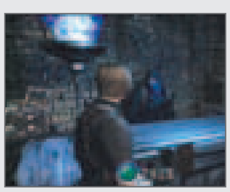
Resident Evil: Outbreak File #2






GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08

*	игра	издатель
1	Resident Evil 4	Capcom

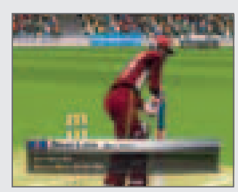



Описание:
Говорят, что в Killer 7 есть какие-то эротические сцены. Что ж, в Mario Party 6 их точно нет, но зато там есть грибы... Знаете, я думаю, что каждую игру на свете есть за что запретить...

*	игра	издатель
2	Mario Party 6	Nintendo
3	Mario Power Tennis	Nintendo
4	Killer 7	Capcom
5	Star Fox: Assault	Nintendo
6	Madagascar	Activision
7	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two
8	Pokemon Colosseum	Nintendo
9	The Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo
10	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08

*	игра	издатель
1	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters

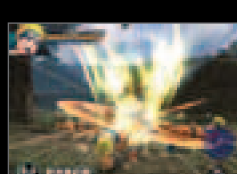



Описание:
Хорошая игра Forza Motorsport не вылезает из хит-парада потому, что на ее место никто толком и не претендует. Так и просидит, видимо, до запуска Xbox 360 и смерти обычного Xbox.

*	игра	издатель
2	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two
3	Destroy All Humans!	THQ
4	Super Monkey Ball Deluxe	Sega
5	Juiced	THQ
6	Forza Motorsport	Microsoft
7	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts
8	187: Ride or Die	Ubisoft
9	Halo 2	Microsoft
10	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Naruto: Uzumaki Ninden	Bandai	PS2

Описание:
Очередная игра по мотивам Naruto, безумно популярного аниме-сериала. Любая такая продается хорошо, а лучше всех – те, что выходят на GameCube.

*	игра	издатель	
2	Jump! Super Stars	Nintendo	DS
3	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	PS2
4	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
5	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
6	Beetle King Mushiking: Greatest Champion	Sega	GBA
7	Pokemon XD: Yami no Senpuu Dark Lugia	Nintendo	GC
8	Super Mario Stadium: Miracle Baseball	Nintendo	GC
9	Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Gingae	Banpresto	PS2
10	Simple 2000 Series Vol. 81 The Earth Defense Forces 2	D3 Publisher	PS2

Комментарий: Если интересно, Nintendo DS уже месяц вчетверо-впятеро опережает PSP по темпам продаж. В Японии, правда. Ведь сразу несколько очень хороших игр вышло, а на PSP – тишина.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 15.08 – 28.08

*	игра	рейтинг
1	Tekken 5	29
2	Grand Theft Auto: San Andreas	15
3	Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	14
4	Fantastic 4	12
5	Midnight Club 3: DUB Edition	12
6	God of War	12
7	Killzone	11
8	Madagascar	11
9	FIFA 2005	10
10	Need for Speed Underground 2	10

PC (BOX) 15.08 – 28.08

*	игра	рейтинг
1	Battlefield 2	34
2	Ночной дозор	26
3	The Sims 2: University	22
4	The Sims 2	17
5	Empire Earth II (русская версия)	15
6	Metal Gear Solid 2: Substance	14
7	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	14
8	World of Warcraft	10
9	Pariah. Изгой	10
10	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	10

PC (JEWEL) 15.08 – 28.08

*	игра	рейтинг
1	Ночной дозор (CD)	36
2	Ночной дозор (DVD)	34
3	Князь тьмы. Подземелья Анакарии	29
4	Juiced	20
5	Barbie: Принцесса и Нищенка	17
6	Бригада E5: Новый Альянс	12
7	Dead to Rights 2. Жестокое правосудие	12
8	ТрекМания Sunrise	10
9	Spell Force: Shadow of the Phoenix	10
10	Dead to Rights 2. Жестокое правосудие	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 15 по 28 августа 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 15.08 – 28.08

*	игра	рейтинг
1	Tekken 5	66
2	Killzone	50
3	Grand Theft Auto: San Andreas	42
4	God of War	32
5	Madagascar	31
6	Medal of Honor: European Assault	30
7	Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	29
8	Midnight Club 3: DUB Edition	28
9	Burnout 3: Takedown	27
10	Need for Speed: Underground 2	21

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 15 по 28 августа 2005 года.

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

18 (171) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Burnout 3: Takedown

Все интересное в 171-ой «СИ» сосредоточено в ее начале и конце. Тема номера по великолепной Burnout 3 прекрасно сочетается с «Хитами» по замечательным FPS Halo 2 и Half-Life 2. Их дополняет спецматериал за авторством Врена и Яны Сугак о современных тенденциях в жанре RPG. Середина, конечно, тоже заслуживает внимания, но, на мой взгляд, тесты N-Gage QD и линейки новейших геймпадов для PlayStation 2 от Logitech куда более примечательны с точки зрения Flash Back. Продолжал будоражить наши умы и уже вышедший Doom 3, получивший в этом номере мультиплеерную тактику от Полосатого и большой «железный» материал по настройкам и системным требованиям. Но по-своему уникален этот номер стал за счет демо-теста Red Star – безбашенного шутера по комиксам, который так и не вышел из-за банкротства Acclaim. ■

Кол-во страниц: **160**

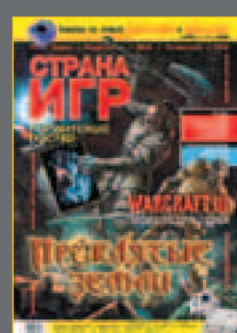
Тираж: **80 000**

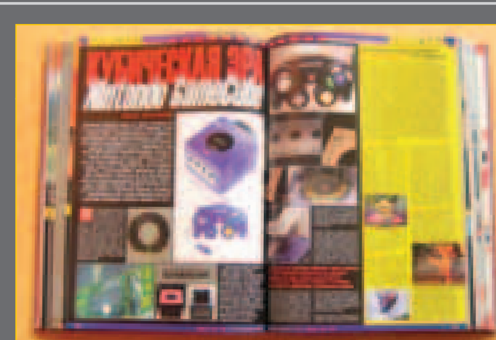
Кол-во материалов: **61**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

18 (75) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: «Проклятые земли»

Этот номер наверняка пришелся бы по вкусу любому из наших читателей, несмотря на его платформенные предпочтения. Рекомендую перечитать, что называется «от корки до корки». Тон 75-ой «СИ» задали два мошных спеца от Сергея Овчинникова. Первый был посвящен прошедшей в августе пресс-конференции Nintendo и рассказывал о новых консолях этой компании (GameCube, GBA) и игр к ним. А второй – нелегкой судьбе Sega Dreamcast. К нему прилагалась сводная таблица с 50-ю играми к этой консоли. Поклонников же ПК ждали статьи по двум супер-хитам Warcraft III и American McGee's Alice, подкрепленные обзорами «Проклятых земель» и аддона к Age of Empires II. Последний, к сожалению, сильно пострадал при отправке в печать, оставшись без оценки и страницы текста. Зато ему досталась весьма подробная тактика. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **32**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

18 (123) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Tekken 4

Новость месяца – Sony и Microsoft снижают цены в Европе. Отныне цена на приставки от этих компаний равняется 250 евро! Вообще осенние номера радуют разнообразием материалов. Начинаем с «Темы номера», то есть Tekken 4, получившей всего 7.0 баллов. Вердикт был суров: «балл за отсутствие инноваций, балл за недочеты в графике и дизайне, балл за страшенный саундтрек.» Далее идет суперспец от Корнеева под названием «Игровая реклама». Сказать, что он интересен, значит не сказать ничего! Масса иллюстраций из иностранной прессы с комментариями на пяти страницах. Остается, пожалуй, только поведать о «Хитовой» подборке. А она более чем примечательна: динамичные C&C Generals, мрачная Gothic II и инновационные «Демиурги II» заставят учащенно биться сердце любого поклонника «PC ИГР». ■

Кол-во страниц: **96**

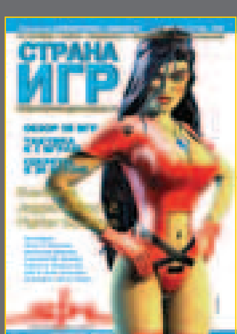
Тираж: **55 000**

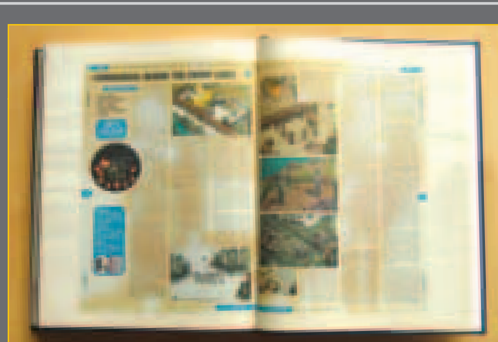
Кол-во материалов: **41**

Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

09 (28) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Sin

Военно полевой номер – это вам не шутка. В редакции еще только зреют планы по переходу на ежедвухнедельный выпуск журнала. Но это произойдет лишь в следующем месяце. Пока же изучим наш «исторический номер» более подробно.
Товарищ Раушенбах рассказывал, как правильно подобрать себе колонки. Брэнды с того времени практически не изменились: Jazz, Altec, Genius, Yamaha. Интересно, что уже тогда часть наборов комплектовалась сабвуфером. Неплохо выглядела галерея, где засветились Dungeon Keeper 2, Carmageddon 2, Drakan, Prey и даже Half-Life. Продолжили тему незаконченных проектов Giants, Fallout 2 (!) и первые игры для Dreamcast. Обзоров же на удивление мало, зато все очень достойные: Commandos: BTEL (8.0), X-Com: Interceptor (7.5), Heart of Darkness (7.0). ■

Кол-во страниц: **196**

Тираж: **75 000**

Кол-во материалов: **56**

Бонусы: **1 CD**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт), HDD 3.5 Гбайт

ОНЛАЙН:
http://www.adrenalin-game.ru/

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Разнообразные режимы игры, хороший дизайн трасс и машин, приличная графика и бешеные скорости.

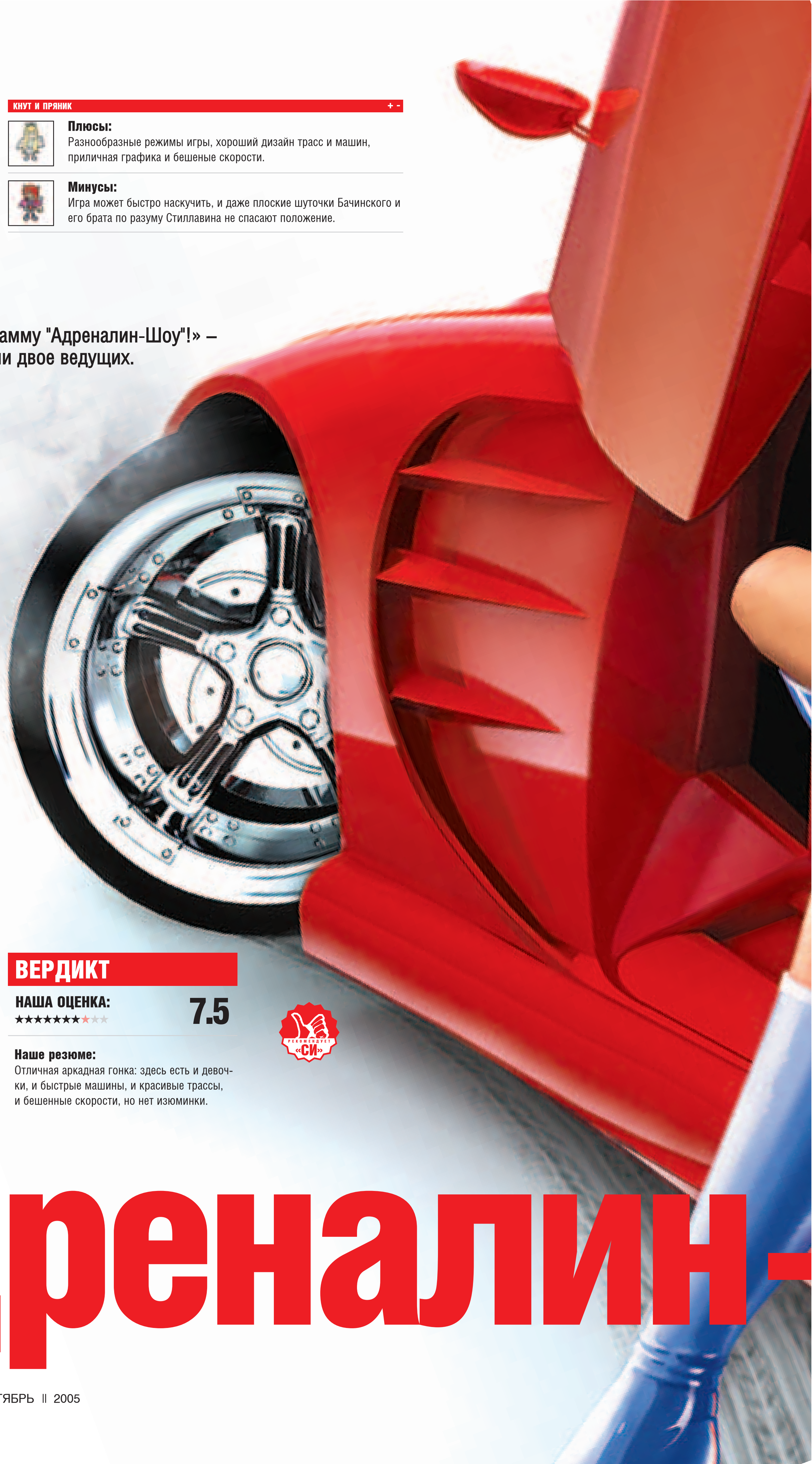
Минусы:
Игра может быстро наскучить, и даже плоские шуточки Бачинского и его брата по разуму Стиллавина не спасают положение.

«Добро пожаловать на программу "Адреналин-Шоу"!» – кричат нам дурными голосами двое ведущих.

Вместо засоряющих мозги «Дачи-5» и «ЖИРа», все смотрят новое экстремальное реалити-шоу – «Адреналин». Задумка проста: взять несколько красивых девушек, посадить их в потрясающие суперкары и отправить на головокружительные трассы – пускай устраивают разборки. Участница, занявшая последнее место, выбывает из передачи навсегда. И так целый год, пока не выяснится победительница.

На словах все звучит весьма заманчиво. Когда переходишь к выбору героини и автомобиля, кажется, что перед тобой одна из самых интересных аркадных гонок этого года. Машины радуют плавностью линий, огромными колесами, гигантскими глушителями и двумя вариантами каждой модели – купе или кабриолет. Выбор девушки – одно из самых значительных испытаний в игре, так как с этой героиней вам придется провести не один и даже не два часа за монитором. Поэтому, читая биографии и любуясь трехмерными моделями, долго не можешь отдать кому-то предпочтение.

Но вот выбор сделан, и мы попадаем в основное меню игры. Отсюда можно подать заявку на участие в гонках, проводить PR-акции, заключать рекламные контракты, покупать всякие апгрейды для своего авто и отслеживать рейтинги нашей героини. Как видите, опций побольше, чем в обычной аркадной гонке вроде Ford Racing 3. Причем многие до сей поры не встречались никогда.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5
★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Отличная аркадная гонка: здесь есть и девочки, и быстрые машины, и красивые трассы, и бешенные скорости, но нет изюминки.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Адреналин-

Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



шоу

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ:



Street Racing Syndicate

НА УРОВНЕ:



Juiced





ВИКТОРИЯ «ВИКА» ЛОПЫРЕВА

Возраст: 22 года.
Род занятий: фотомодель, телеведущая
Откуда: Москва (Россия).

Вика по гороскопу – Лев. Прирожденный лидер. Любит «сложную» литературу и фильмы с участием Анжелины Джоли и Джорджа Клуни, обожает танцевать, слушать музыку, получать и дарить подарки. Но, пожалуй, одно из главных ее увлечений – путешествия. Журналисты не случайно прозвали ее «прекрасной кочевницей».

ЮКИ «РОКИ» ТАКЭДА

Возраст: 21 год
Род занятий: актриса, модель
Откуда: Осака, Токио, Париж.

Звезда богемной европейской тусовки, Юки решила принять участие в «АДРЕНАЛИН-шоу», чтобы сменить свой нынешний образ жизни. «В театрах и на подиуме слишком мало настоящих, естественных эмоций, и я от этого очень устаю. Мне не хватает ощущения риска, какого-то азарта, реальной жизни, наконец», – сказала с грустной улыбкой японская модель.

МЭРИ «КРАСОТКА» ОЛИВЕР

Возраст: 23 года
Род занятий: эротическая актриса, модель
Откуда: Лос-Анджелес (США), Москва (Россия).

«Я не вижу ничего дурного в том, что мое тело нравится миллионам мужчин. У меня хорошая фигура и красивые глаза. Считаю, что мои будущие дети меня поймут и не осудят», – сказала в интервью американка, временно перебравшаяся в Москву для участия в «АДРЕНАЛИН-шоу». В Москве Мэри не смогла найти работу «по специальности», но ее прелести и умение держаться оценили производители дорогого белья. Красотка быстро стала одной из самых высокооплачиваемых московских моделей.



МЕСТНЫЕ МАШИНЫ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО РАСКРАШИВАТЬ ВО ВСЕ ЦВЕТА РАДУГИ, НО И НАНОСИТЬ НА НИХ АЭРОГРАФИЮ.



ВРЕМЕНАМИ ДВИЖОК ПОКАЗЫВАЕТ НАМ ОГРОМНЫЕ ПРОСТРАНСТВА, НУ ПРЯМ КАК В TRACKMANIA SUNRISE. КРАСОТА!



STAY TUNED!

Начнем, пожалуй, с апгрейда нашей тачки. Все как всегда: меняете двигатели, трансмиссию, подвеску, элементы обвеса, спойлеры или колеса – улучшаете скорость, ускорение или управляемость. Можно раскрашивать машину во все цвета радуги, а также лепить на нее пестрые виниловые наклейки. Хотя здесь, помимо обычных полосок и языков пламени, есть эксклюзивная аэрография ручной работы, перекрашивающая весь кузов целиком. Выглядит просто потрясающе! Это уже не винил, а произведение искусства. Помимо привычных апгрейдов, есть особые адреналин-девайсы, которые делятся на три группы – спортивные, агрессивные и экстремальные. К примеру, компьютер из спортивной группы дает большую устойчивость машине на трассе. «Ударная волна» из агрессивной позволяет швырять соперников о стены, а «аэродинамика» из экстремальной группы позволяет управлять машиной в воздухе. Все эти апгрейды очень полезны и экономят уйму времени на трассе.

ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО – ПИАР

Мы подошли к самой интересной, хотя и неоднозначной области игры – менеджменту. Ведь нам предстоит не только участвовать в заездах и выигрывать деньги, но и заключать контракты со спонсорами, проводить PR-акции, следить за рейтингами и фан-клубами. На деле, правда, все оказалось немного пресновато. PR-акции поднимают рейтинги героини (спортивный, агрессивный и экстремальный). Первый увеличивается от







ВИКА «ЛИСИЧКА» РОДИОНОВА

Возраст: 19 лет.
Род занятий: студентка
Откуда: Новосибирск (Россия).

Само по себе участие в реалити-шоу «Выживание» – замечательная реклама для студентки из провинции. Но совершенно сумасшедшую популярность юная красавица получила после трансляции отвязной эротической сцены на берегу океана в шестой серии шоу.

КАРИНА «ЗВЕЗДОЧКА»

Возраст: 21 год.
Род занятий: студентка
Откуда: Самара (Россия).

Карина вылетела с предпоследнего этапа «Звездного конвейера 3», но не сдалась. «Как и для других ЗК, участие в шоу было для меня шансом за три месяца добиться всероссийской популярности. Пусть не все получилось, но я полна сил и готова продолжать гонку за славой – теперь в гоночном шоу, извините за каламбур», – сказала молодая жительница Самары. Призовые деньги Звездочка собирается потратить на организацию своей сольной карьеры.

ИРИНА «ПУЛЯ» КОВАЧ

Возраст: 24 года.
Род занятий: прораб
Откуда: Киев (Украина)

Ирина уже 10 лет гоняет на мотоциклах, квадроциклах, гидробайках, своем Chevrolet Impala 1968 года выпуска и вообще на всем, что потребляет бензин. Она только что рассталась со своим молодым человеком, бизнесменом из Чехии, который и подарил ей раритетную «американскую мечту». «Я сейчас злая, как черт, этот козел Иржик меня тотально завел, ясно?» – сказала нам в интервью Ирина.



ЕСЛИ ВАМ НАДОЕЛ МАЯЧАЩИЙ ВПЕРЕДИ СОПЕРНИК, ТО МОЖНО РЕЗКО УСКОРИТЬСЯ И ВЫПИХНУТЬ ЕГО.

НИТРО В ИГРЕ ПОПОЛНЯЕТСЯ ЗА СЧЕТ ВЫПОЛНЕНИЯ РАЗЛИЧНЫХ ТРЮКОВ, ВРОДЕ ЗАНОСА И ЧИСТОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ПОВОРОТОВ.







А ВОТ И ТРЮКОВОЙ РЕЖИМ, ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА – ВЗЛЕТЕТЬ ПОВЫШЕ И ПРОДЕЛАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ВСЕВОЗМОЖНЫХ КУЛЬБИТОВ.

хорошего вождения и прохождения поворотов без столкновений со стенами и прочими препятствиями. Агрессивный повышается, когда пихаешь соперника, стопоришь его машину или уничтожаешь ее подчистую. А экстремальный растет за счет всевозможных прыжков и кульбитов, которые можно вытворять на трассе.

Проведение PR-кампаний сводится к тому, что вы платите деньги, а потом выходит журнал со статьей о вашей девушке. К примеру, можно пустить слух об уходе героини в «Формулу 1», и в следующем заезде к спортивному рейтингу прибавится пара пунктиков. Заключение рекламных контрактов происходит по той же схеме. Размещаете на борту своей тачки логотип фирмы-спонсора и обязуетесь выполнить ее требования – занять место не ниже третьего, набрать наибольший рейтинг и прочая. И если все прошло удачно, получите в конце заезда лишние деньги.

И ведь звучит-то все вроде неплохо. Но это же шоу! Не забыли? Почему наша героиня всю игру обречена ходить в одном и том же наряде? Почему, если мы можем купить для своей тачки новые пороги, мы неспособны обновить гардероб нашей миловидной гонщицы (Mushroom Cat эта оплошность особенно задела. – *Прим. ред.*) или устроить ей фотосессию? Ведь в игре им уделяется так много внимания – все действие крутится вок-







ТУТСИ «ПАНГА» ТАНДУ

Возраст: 26 лет
Род занятий: стриптизерша
Откуда: Москва (Россия).

Тутси «Панга» – живая легенда и у себя на родине, в Конго, и в московской тусовке, где ее звезда зажглась 2 года назад. Ее отец, консультант английского посольства, вытащил дочь из вихря гражданской войны, разыскав ее в лагере для военнопленных где-то под Яунди. Пальцы Тутси не знают, что такое пинцет для бровей или бутылочка лака для ногтей – зато они накрепко сроднились с автоматом Калашникова.

АНАСТАСИЯ «БЛИЦКРИГ» СОКОЛОВСКАЯ

Возраст: 25 лет
Род занятий: предприниматель
Откуда: Новосибирск (Россия).

Красота, интеллект и бесконечная сила воли – вот главные черты Анастасии Соколовской. Пять лет назад, еще студенткой, она основала страховую компанию, которая стала абсолютным лидером в Сибири. Зачем же тогда автогонки и телешоу, спросили мы у Насти. «Все просто», – ответила очаровательная бизнесвумен. «У меня есть деньги, есть хорошая машина, есть маленький домик на Ривьере, но совершенно нет свободного времени. Сейчас я больше всего хочу отдохнуть и развлечься».

ЮЛИЯ «БОМБА» КИМ

Возраст: 19 лет.
Род занятий: тусовщица
Откуда: Санкт-Петербург, Владивосток (Россия).

Всего лишь два года назад Юля приехала из Владивостока, а ее уже знает весь тусовочный Питер – она своя и в модном дэнс-клубе «Колпак», и на ночном фэшн-шоу в Кунсткамере. Имена ее кавалеров уважительно произносят вполголоса. Квартира – на третьей линии, родители – четвертый год в Кувейте, машина от позапрошлого любовника, катер – от текущего. Жалюзи от папарацци, белье от Quanti.







В ЛЮБОМ МЕНЮ ИГРЫ, БУДЬ ТО ОПЦИИ ИЛИ ПОКУПКА АПГРЕЙДОВ, ПРИСУТСТВУЕТ ГЕРОИНЯ, КОТОРУЮ МЫ ВЫБРАЛИ В НАЧАЛЕ. СЕЙЧАС, КСТАТИ, ЭТО «МИСС-РОССИЯ».

КАКАЯ ЖЕ АРКАДНАЯ ГОНКА БЕЗ НОЧНЫХ ТРАСС! ВОТ И В «АДРЕНАЛИН-ШОУ» ОНИ ПРОБРАЛИСЬ И СМОТРЯТСЯ, НАДО СКАЗАТЬ, ОТЛИЧНО.





руг них.

ПОЛУЧАЙ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ПРОЦЕССА... ИГРОВОГО

Займемся теперь непосредственно гонками. В этом плане к игре нареканий нет. Целых семь режимов: стандартные заезды, гонка на выбывание, «предельные скорости», заезд на прыжки, deathmatch, спортивный заезд и «максимум трюков». Как видите, ассортимент широк: от обычных кольцевых гонок до заданий уничтожить как можно больше соперников за ограниченное время. Самым сложным, кстати, является режим «предельные скорости». Всю гонку нужно пройти, выдерживая скорость вашего болида не ниже определенной отметки, причем с каждым кругом планка будет все подниматься. На местных трассах это выполнить ой как нелегко!

О картинке тоже слова плохого не скажешь: все модные эффекты на месте, а дизайн трасс не знает себе равных. Да и сами трассы разнообразны, интересны, в меру сложны и наполнены всякими мелкими подробностями. А какие в игре скорости! После включения нитроускорения декорации по бокам сменяются, как при входе в гиперпространство! Такие скорости были, пожалуй, только в Burnout и Ballistics. Но насладиться ездой мешают компьютер-


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
ВИВИСЕКТОР
Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!
http://priz.1c.ru
“Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой”.
Страна Игр, 07/2005.







АЛЛА «СМАЙЛИК» ФЕДОРОВА

Возраст: 20 лет.
Род занятий: студентка РИФК, спортсменка.
Откуда: Ростов-на-Дону (Россия).

Увидев в возрасте пяти лет по телевизору выступление тогда еще советских гимнасток, Алла наотрез отказалась от киселя и манной каши – до тех пор, пока ее не запишут в секцию гимнастики. Три года назад она вышла на Чемпионат России, но на второй день соревнований серьезно повредила колено. «Конечно, никто не ожидал такого удара. Я посоветовал Алле выбрать другой вид спорта. С таким характером она везде добьется успеха», – говорит ее бывший бойфренд.

ЖАНЕТТ «ЛУЧИК» УЛЬРИХ

Возраст: 23 года
Род занятий: художник-дизайнер.
Откуда: Стокгольм (Швеция).

Жанетт – простая, но талантливая шведская девчонка. У нее уже состоялось несколько персональных выставок графики, одна из них – в Музее Частных Коллекций в Москве. Жанетт – страстная автолюбительница, хочет создать собственное дизайн-бюро и работать на один из европейских автоконцернов. Жанетт мечтает о спокойной семейной жизни, о разработке новых концепт-каров и серийных моделей, собирается создать «исключительно женский», как она говорит, автомобиль.

СВЕТЛАНА «КАРМЕН» ДОРОГОВА

Возраст: 26 лет.
Род занятий: телеведущая, диктор.
Откуда: Москва (Россия).

«Мне надоели строгие костюмы и скромные прически диктора. Кроме того, в новостных программах не видно, какие у меня красивые ноги. Не могла же я читать новости, сидя на столе», – смеется знаменитая ведущая. Мы спросили Светлану, почему она взяла такой необычный псевдоним. «Имя Кармен идеально соответствует моему нынешнему настроению. Хочу быть символом легкомыслия и соблазна. Когда мне надоест эта игра, поменяю прическу и вернусь обратно в Новости».

СТОЛКНОВЕНИЯ – ВАЖНАЯ ЧАСТЬ ГОНОК. ЗА УДАРЫ И БЛОКИРОВКУ СОПЕРНИКОВ ДАЮТ ОЧКИ, ЕСТЬ ДАЖЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ НА ЭТУ ТЕМУ.





ХОТЯ ВСЕ МАШИНЫ В ИГРЕ НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ МАРОК, ОНИ ОЧЕНЬ КРАСИВЫ. НАДЕЮСЬ, МЫ УВИДИМ В БУДУЩЕМ ТАКИЕ СПОРТКАРЫ НА УЛИЦАХ, ИЛИ ХОТЯ БЫ В РЕАЛЬНЫХ ГОНКАХ.





ные противники. Если на уровне Normal с ними еще можно тягаться, то на Hard девушки превращаются в настоящих тигриц! Они догоняют вас, даже если на прошлом круге вы оторвались на пятнадцать секунд. А как догонят, тут же пытаются отправить в ближайшую стену, или, что еще хуже, в груду ящиков и другого придорожного мусора. Озвучка игры, вернее, комментарии всем известных диджеев Бачинского и Стиллавина вызывают разные эмоции. С одной стороны, записано море всевозможных приколов, и они даже меняются в зависимости от выбранной героини, да вот беда, хороших шуток раз-два и обчелся, а всякой пошлости про буфера, колеса и «крашеную стерву» пруд пруди! Хорошо хоть в опциях можно отключить комментарии и наслаждаться отличным саундтрэком. «Адреналин-шоу» – прекрасная аркадная гонка с бешеными скоростями, продуманными трассами, красивыми машинами, приличной графикой и зажигательной музыкой. К сожалению, попытка превратить обычные гонки в телешоу удалась не до конца. Но даже то, что получилось, обеспечит игре заслуженное признание. А это, возможно, побудит разработчиков взяться за продолжение, добавив к «Адреналину» настоящее «шоу». ■

Автор:
Nival Interactive
при нашем активном содействии.



Предлагаем вашему вниманию эксклюзивный материал: сотрудники Nival Interactive рассказывают, как создавались расы в Heroes of Might and Magic V, что повлияло на художников при придумывании существ и почему именно эти пять «счастливчиков» были отобраны из великого множества народов, засветившихся за историю серии. Подробностями делятся Виктор Сурков и Александр Панов (художники), Александр Мишулин и Алексей Гиленко (гейм-дизайнеры). Особую благодарность выражаем PR-менеджеру Nival Interactive Ларисе Нуретдиновой.

Парад монстров.
Расы Heroes of Might and Magic V

В работе над Heroes of Might and Magic V в первую очередь мы стремились сплотить каждую расу, наделив единым духом, сделать из нее крепкую армию, а не просто сборище существ. Раньше главным связующим звеном у каждого народа были города. Мы же хотели, чтобы общий дух чувствовался и вне городских стен, чтобы каждая раса обладала своим ярким стилем и индивидуальностью.

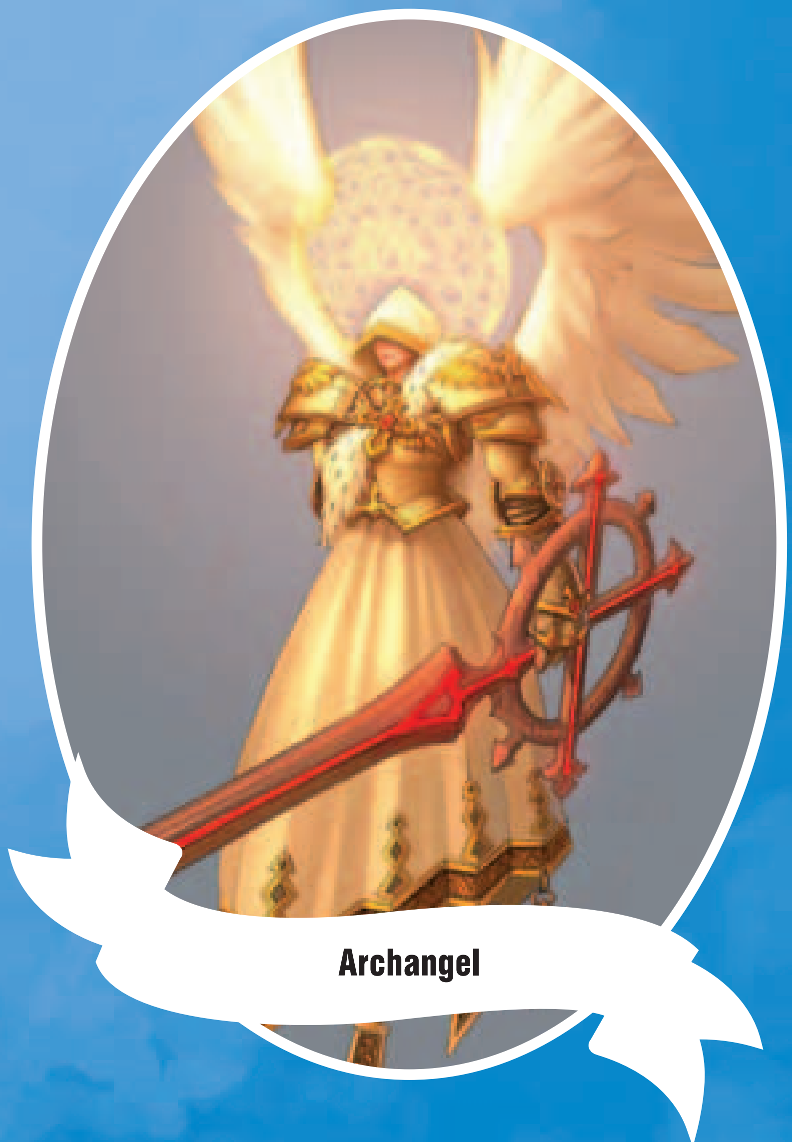
Существа появлялись в несколько этапов. Вначале обговаривалось название – очень часто дальнейшая работа зависела именно от него. Если речь шла о грифоне, мы сравнивали разные изображения грифонов, если о Nightmare – подыскивали похожие образы. Потом принимались за книги и энциклопедии. Сколько мы их перелопатили – и не сосчитать! Изучали даже описание повадок разных мифологических персонажей. На этом этапе дизайнерам свои задумки объяснить очень сложно. Если художники мыслят образами и могут выразить их, скажем, словами: «Смешение стилей стран Ближнего Востока и Индийского полуострова», то дизайнеры мыслят другими категориями, и такой образ может не только остаться непонятным, но и вызвать отторжение. Поэтому мы сами выбираем творческое русло, материал для изучения, делаем первые наброски и уже их показываем дизайнерам. После всех обсуждений и правок рисуем новые скетчи, и в итоге – окончательные концепты, на основе которых уже создаются игровые модели.

При этом видение художников действительно оказывается очень важным, придавая логическую завершенность сказочному народу, рожденному гейм-дизайнерами. Например, шестая, новая раса – во многом достижение художников, именно они наделили ее общим характером, индивидуальностью, и в итоге это повлияло на внешний вид города. Но это пока все, что разрешено о ней сказать.

Haven

Художники:
Эта раса была отправной – именно над ней мы работали в первую очередь, дольше всего придумывали, а впоследствии, при создании остальных рас, следили за тем, чтобы они не выбивались из заданного стиля. Ведь именно с людьми игроку придется провести больше всего времени в кампании. При работе над обликом человеческого народа мы держали в голове образ средневекового города, и при этом стремились передать светлое настроение расы, ведь люди – раса очень религиозная, благородная, возвышенная (а мужики-то не знают! – *Прим. редакции)*. Можно сказать, что раса людей – псевдоисторическая, это стилизованное изображение Средневековой Европы и ее мифологии. Перед созданием грифонов изучались их древние изображения – на гравюрах и геральдических символах; работая над ангелом, мы пересмотрели множество самых различных икон. В итоге эти создания – собирательный образ изображений этих вымышленных существ.

Дизайнеры:
В Heroes of Might and Magic V нет расы-эталона, но, возможно, люди к такому образцу ближе всего. Они хороши и в атаке, и в обороне, хотя акцент все-таки смещен в сторону обороны: не в последнюю очередь потому, что некоторые юниты владеют навыками лечения в том или ином виде (вплоть до воскрешения, особого умения ангелов). Без людей обойтись просто нельзя – они связующее звено между фэнтезийным миром Героев и нашим, одна из любимых рас у многих игроков. Они присутствовали в серии, начиная с самой первой части, люди – это раса, которую можно обнаружить в любом фэнтези. Это своего рода классика, и именно поэтому нам и в голову не приходило изгнать людей из Heroes of Might and Magic V.







Люди – связующее звено между миром Героев и нашим, одна из любимых рас у многих игроков.







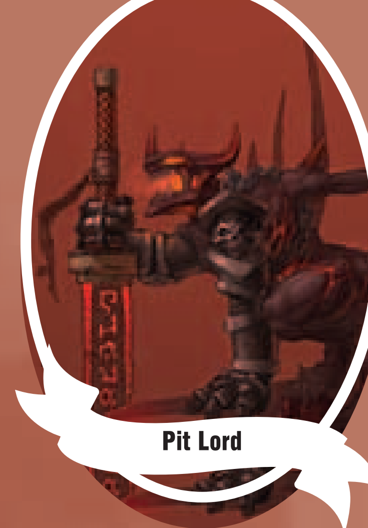


Inferno

Художники:
Демоны – порождение хаоса, и именно от этого мы отталкивались, создавая Inferno. Цепи, руины, пламя – все это передает сумбурный характер расы. Архитектурный стиль назвать сложно – это скорее смешение стилей, безумный вихрь идей. Обычно демонов представляют эдакими красными накачанными мужиками, но мы решили уйти в сторону некой «животности». Наши создания – дикие, они выражают природу разрушения, дают прочувствовать безумство стихии. Это особенно видно у существ, чья природа изначально животна – адские псы и лошади, но в облике других юнитов мы тоже постарались склонить чашу весов на сторону дикости, увести от мыслей о гуманоидах.

Дизайнеры:
В чем-то демоны являются противоположностью людям – в том числе это сказывается и на игровом равновесии: хаотики все время рвутся в нападение. Их войска очень быстрые, в бою наносят большой ущерб, но при этом не способны долго противостоять чужой атаке. Поэтому лучшая тактика для Инферно – быстрое жесткое нападение. Их город находится под землей, среди кипящей лавы, и то или иное владение огнем, вплоть до магии, является отличительной особенностью расы. И еще одна деталь: в армии Инферно практически нет летающих юнитов – «практически» – потому что дьяволы способны телепортироваться, (т.е. не зависеть от препятствий, что в игровой механике то же самое, что и летать). Расы демонов и некромантов в четвертой части Heroes of Might and Magic были объединены в одну, но нам такое слияние показалось нелогичным, слишком уж разные они по своему естеству. В пятой части мы старались, чтобы и те, и другие стали единственными в своем роде, непохожими, особенными – и демоны действительно ни на кого не похожи, как внешне, так и манерой поведения.

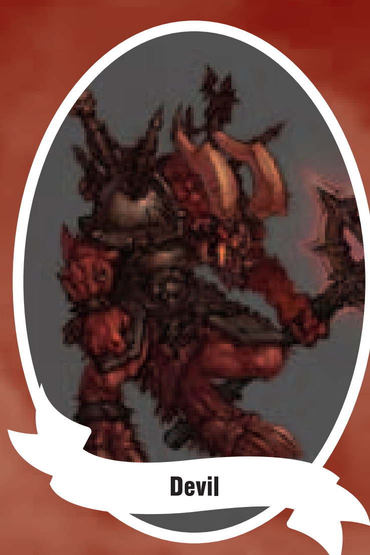

Succubus Favorite

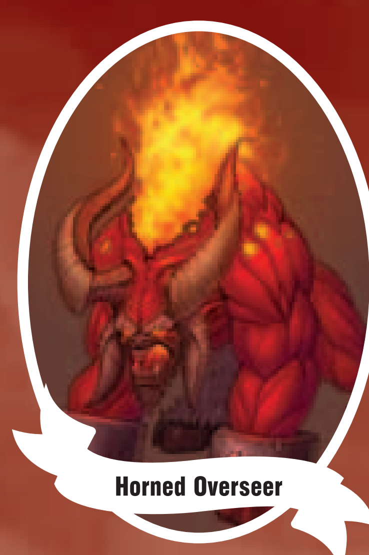

Pit Lord

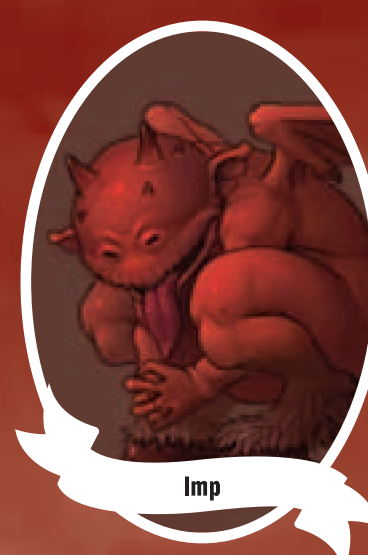

Nightmare

Лучшая тактика для Инферно - быстрое жесткое нападение.


Cerberus


Devil


Horned Overseer

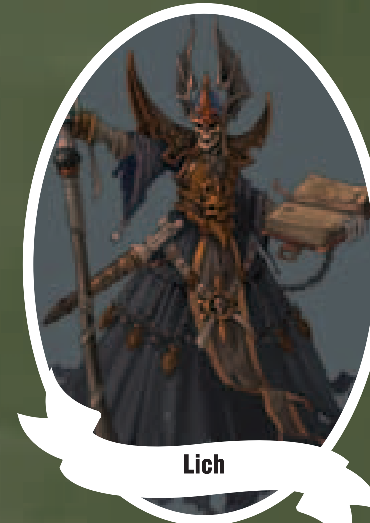

Imp

Necropolis

Художники:
Это очень мрачная по духу раса, и именно этим мы руководствовались при ее создании. Архитектурный стиль города очень близок к готике. А некоторые детали, по нашей задумке, должны были придать Некрополису сходство с кладбищем или даже скелетом: острые шпили зданий – словно торчащие кости. Основные цвета палитры – черный и ядовито-зеленый. На многих иллюстрациях к фэнтези живые мертвецы светятся ядовито-зеленым светом, и наши исследования подтвердили, что эти цвета действительно у многих связываются с живыми мертвецами. При этом свечение придает юнитам магический ореол, ведь некроманты в свое время обособились от магов. С другой стороны, маги, как светлые, так и темные, набирают помощников из людей. И, создавая самых слабых юнитов, мы стремились передать эту связь, – сравните, например, зомби и крестьян. Вообще в этой расе по внешнему виду сложно угадать иерархию – это сборище ходячих трупов, которым уже не до борьбы за место повыше. Правда, более сильные существа отличаются размером.

Дизайнеры:
Еще одна яркая, характерная, в чем-то стереотипная раса, от которой мы не могли отказаться в пятой части. Как мы уже говорили, Живых Мертвецов отделили от Демонов, и каждая раса обладает своими особенностями, своими характеристиками, своим стилем. Главное качество некромантов – магия. Так как это армия Нежити, у них нет морали, что может быть и на руку, и нет. На них не действуют заклинания, направленные против разума. Еще одна интересная черта – многие существа бестелесны, а значит, половина атак против них не доходит до цели. Это делает игровой процесс непредсказуемым, неожиданным. Скелеты теперь апгрейдятся до стрелков, и могут стать довольно важными юнитами, что тоже дает новые тактические возможности.


Vampire


Lich


Plague Zombie

Многие существа бестелесны, а значит, половина атак против них не доходит до цели.


Shadow Dragon


Wight

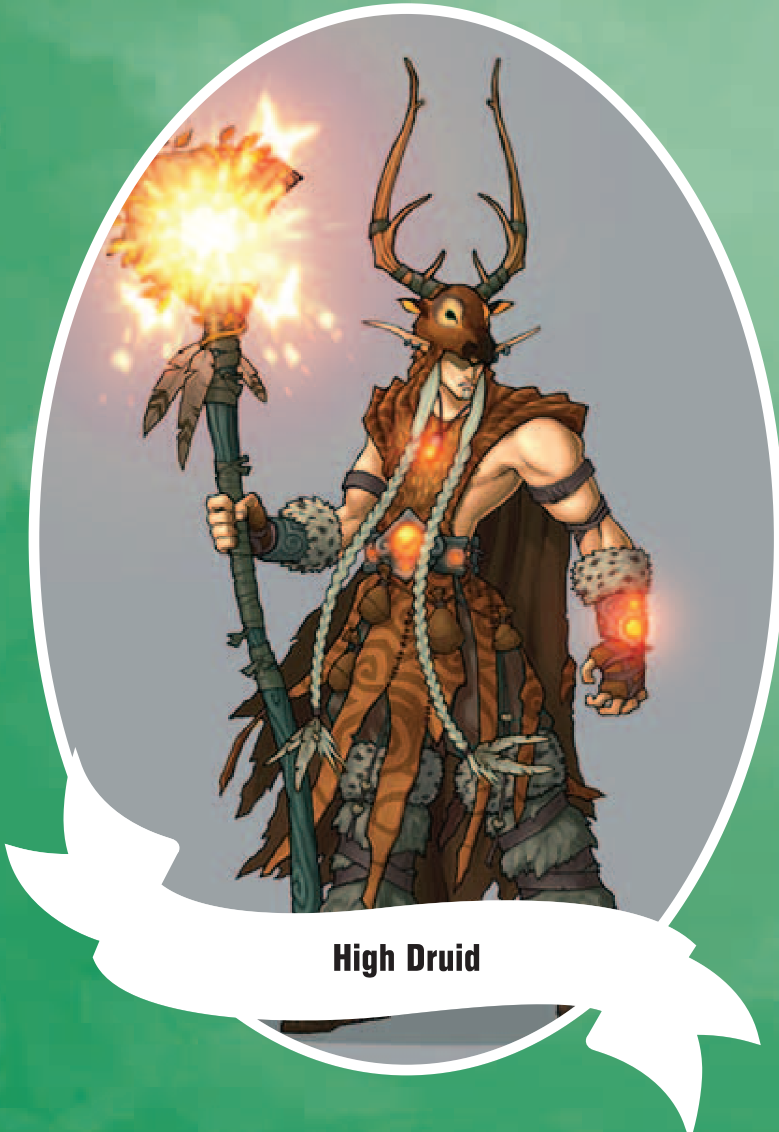

Spectre


Skeleton Archer

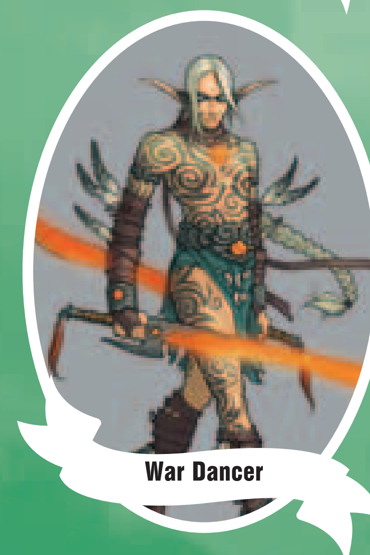
Sylvan

Художники:
Во всех мифах и фэнтезийных произведениях эльфы всегда были существами, живущими в гармонии с природой, – это мы и стремились передать, создавая расу, и разместили город на гигантском дереве. Еще в предыдущих частях в городе эльфов сквозило что-то азиатское – легкие постройки с квадратными крышами, края у которых загнуты вверх, как в архитектуре Китая и Японии. Мы развили эту тему, тем более что азиатская архитектура очень близка к природе, основной строительный материал в ней – дерево, а ее замысловатость и стремление к украшательству передает чувство прекрасного, которым обладает каждый эльф. Свободолюбивые, дружелюбные создания, ловкие в обращении с луком, – при работе над эльфами мы держали в голове североамериканских индейцев (а скальпы они снимать тоже будут? – *Прим. редакции*). Конечно, мы не забыли и о мифологии средневековой Британии и других стран Европы – в той ее части, где упоминались друиды, эльфы и другие лесные жители.

Дизайнеры:
Главная идея этой расы – природа. И здесь Sylvan противопоставляется некромантам: если некроманты – это смерть, то эльфы – жизнь. Среди лесного народа преобладают остроухие – три воина из семи. Кроме того, все они очень быстры, а в наступательной мощи уступают только Inferno. Магия тоже играет у эльфов не последнюю роль. За стремительность в атаке они расплачиваются относительно слабой обороной – юниты уязвимы и не могут похвастаться крепким здоровьем. Силы природы, силы леса – классический образ в фэнтези, в том числе и в серии Heroes of Might and Magic, поэтому и в продолжении Sylvan смотрится крайне органично.


High Druid


Spirit

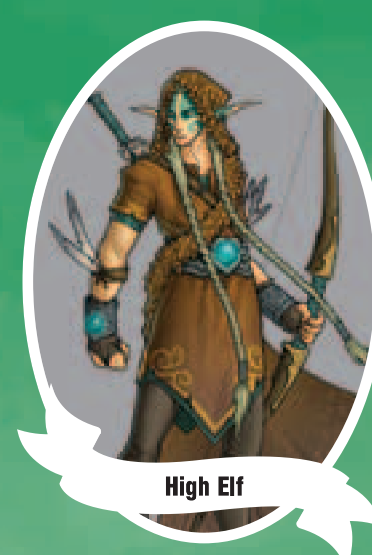

War Dancer

Если некроманты - это смерть, то эльфы - жизнь.


Gold Dragon


Dendroid Soldier


Battle Unicorn


High Elf

Academy

Художники:
Это раса – чистая выжимка из мифологии Востока: джины, ракшасы, маги... Внешний вид города выдержан в арабской и индийской традициях. Арабская архитектура сложная по форме, но простая по декору – по крайней мере, на взгляд европейца – и поэтому для украшения мы использовали детали индийской архитектуры. Академия парит в воздухе, что еще больше подчеркивает ее магическое естество. Все существа также заимствованы из восточной мифологии. Кстати, когда мы работали над этой расой, к выходу готовилась игра от нашего издателя Ubisoft, Prince of Persia: Warrior Within, что также подарило нам глоток восточного вдохновения.

Дизайнеры:
У этого города свои отличительные особенности. В нем могут жить целых три стрелковых юнита, в том числе – самый сильный воин «академической» армии. Эта раса сосредоточена на дальнем бое, что, конечно, вносит свою изюминку в тактику. Хотя это город магов, помимо самих чародеев в армии есть только искусственные (големы, горгульи) или призванные (ракшасы, джины) существа. И говорить о магических способностях уместно, скорее, в отношении героев этой расы, нежели самой армии. Тем не менее, именно для Академии магия играет самую важную роль в сражениях. Раса очень необычна по сути, обладает ярким обликом и своей специфической тактикой. Кроме того, это раса магов, волшебников, а последние очень важны во вселенной Heroes of Might and Magic, в том числе и в пятой игре серии. ■

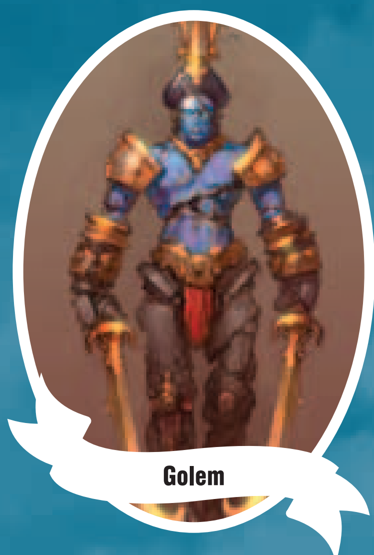

Titan


Master Gremlin


Obsidian Gargoyle

Здесь могут жить целых три стрелковых юнита, в том числе – самый сильный воин «академической» армии...


Rakshassa

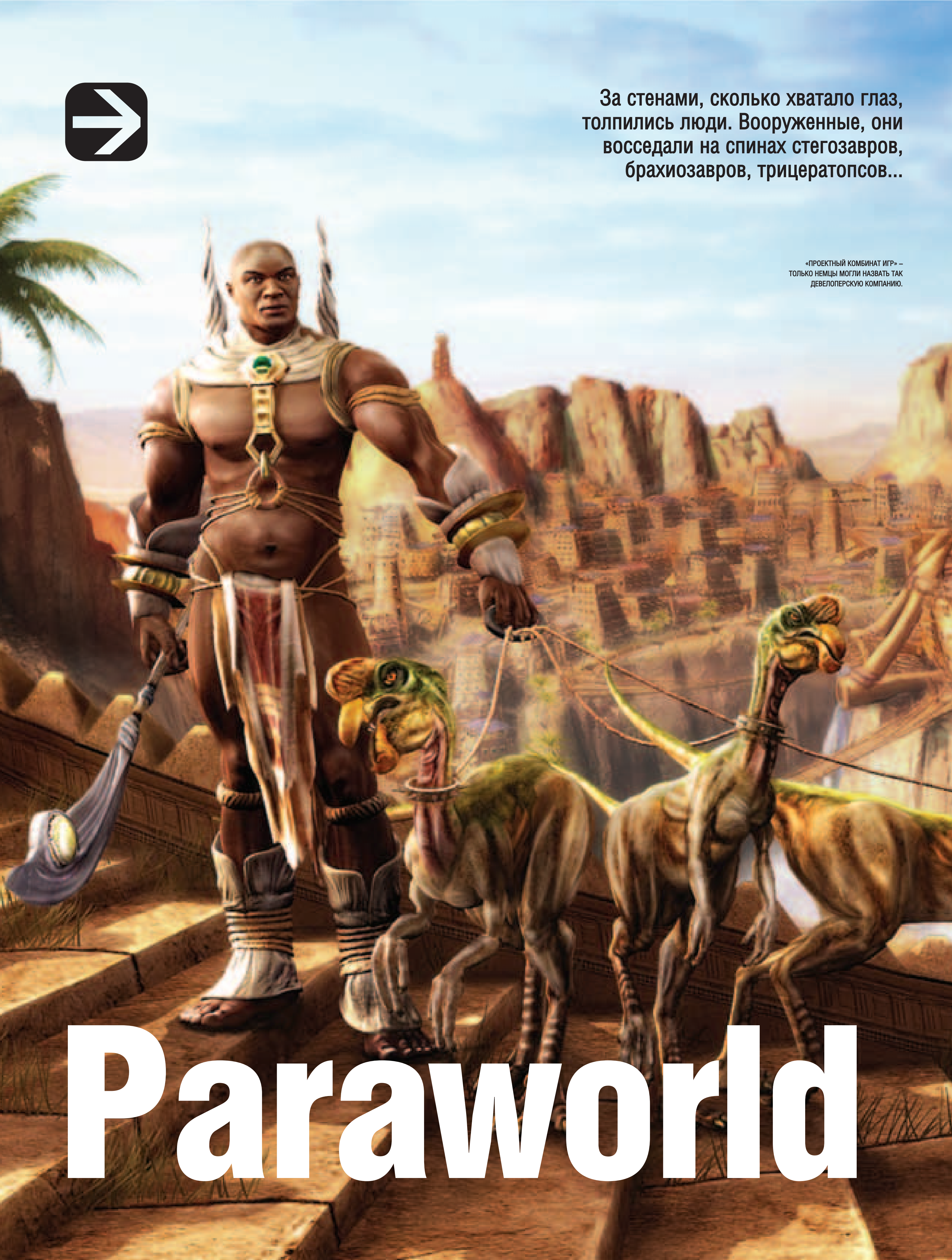

Golem


Mage


Master Genie



РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ БОЛЬШЕ!
intel inside
pentium 4
excimer
Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены, выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке без какого-либо предварительного уведомления.
Указанная информация может использоваться исключительно для заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.
Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ осуществляется НТЦ «Юнисерв»
www.excimer.com



За стенами, сколько хватало глаз, толпились люди. Вооруженные, они восседали на спинах стегозавров, брахиозавров, трицератопсов...

«ПРОЕКТНЫЙ КОМБИНАТ ИГР» – ТОЛЬКО НЕМЦЫ МОГЛИ НАЗВАТЬ ТАК ДЕВЕЛОПЕРСКУЮ КОМПАНИЮ.

Paraworld

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Sunflowers Interactive Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	SEK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

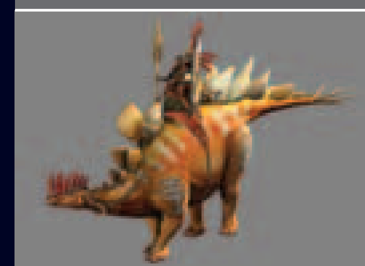
ОНЛАЙН:
http://www.para-world.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ВОЗМУЩЕНИЯ СЛАБОНЕРВНЫХ ЧИНОВНИКОВ ПО ПОВОДУ НАСИЛИЯ И КРОВАВОСТИ НИКОГО НЕ ВОЛНУЮТ. ТАК ДЕРЖАТЬ!

СКОТИНА МЕЗОЗОЯ: СТЕГОЗАВР

«Покрытый ящер» представлял собой огромную, до 15 метров в длину, тушу, «утыканную» острыми костяными пластинами. Конец длинного хвоста венчали шипы. При этом сам стегозавр никому не угрожал и мирно жевал траву. Однако постоять за себя умел. Как и аллозавр, обитал в позднем юрском периоде.




А НУЖНЫ ЛИ ВООБЩЕ ТАКИМ ТИПАМ КАКИЕ-ТО ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ?

В отличие от Sunflowers, выступающей издателем Paraworld, студию SEK известной не назовешь. Много ли ее проектов вы припомните? Уверен, будь среди них шедевры, вы бы об этом знали. Толковая игра от команды, чье полное имя звучит как «Spieleentwicklungskombinat», наверняка запомнилась бы. Однако память пуста, и тем удивительнее выглядит Paraworld, необыкновенно красивая, необыкновенно свежая, и вообще вся – необыкновенная.

ВО МНОГОЙ МУДРОСТИ МНОГО ПЕЧАЛИ

Paraworld – игровое воплощение легендарного «Затерянного мира», в котором первобытные люди живут бок о бок с динозаврами. Невероятный оазис древности в 1815 году открыл некто Чарльз Бэббэдж (явный намек на изобретателя «счетной машины»). В 1846 году еще трое именитых ученых ринулись по стопам первооткрывателя в обетованную землю. По крайней мере, такую предысторию из-

Огромные твари жрут траву на лужайках, охотятся в зарослях гигантских хвощей, одним словом, живут своей динозавровой жизнью.

СКОТИНА МЕЗОЗОЯ: ДИЛОФОЗАВР

Дилофозавр обитал в раннем юрском периоде мезозойской эры, около 190 миллионов лет назад. Это был довольно крупный хищник длиной до 6 метров и весом до 300 кг. Впервые был обнаружен в 1942 году в горах Аризоны, а прославился в основном наличием высокого сдвоенного гребня на морде, предположительно выраставшего только у самцов. С легкой руки товарища Спилберга этот вид прославился еще больше, сыграв не последнюю роль в первом «Юрском Парке». Правда, там дилофозавр уменьшился в размерах, приобрел раскрывающийся кожный воротник и научился плеваться ядом. Насколько это соответствует действительности, можно только гадать.



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

лагают сами разработчики.

В укромном уголке планеты визитеры обнаружили два десятка огромных ареалов и целых пять климатических зон. Заповедник юрского периода раскинулся в джунглях, саванне, недружелюбных северных землях, на просторах ледяной пустыни и среди неспокойных вулканов.

Для каждого региона характерна своя флора и фауна, а значит – свои опасности. В Paraworld обитает около пятидесяти видов животных, сорок из которых – доисторические рептилии. Еще в затерянном мире живут люди – три разрозненных племени. Одно ведет родословную от африканского народа, другое произошло от викингов, а третье сродни азиатам. Волею судьбы, прибывшие в замкнутый мирок ученые оказываются втянуты в жестокую войну. Ее завершением должно стать объединение племен против... Увы, образ врага SEK держит в секрете, уверяя, что слишком много информации сейчас испортит нам удовольствие завтра.

БОЕВЫЕ ЯЩЕРЫ

Динозавры – плоть и кровь игрового мира. Робкие попытки пригласить древних рептилий в жанр стратегии уже совершались, но не увенчались успехом. SEK предлагает формулу, отличную от классических RTS. В Paraworld вы не встретите динозавров-пехотинцев, динозавров-кавалеристов и прочих знакомых юнитов в экзотическом обличье. Животные остаются животными: огромные твари жрут траву на лужайках, охотятся в зарослях гигантских хвощей – одним словом, живут своей динозавровой жизнью. Воюют люди. Но как некогда человек приметил лошадь, так и местные аборигены положили глаз на динозавров.

Зверей захомутали, сковали упряжью и превратили в боевые единицы. В военном ремесле прирученным гигантам нашелся тысяча и один способ применения. Томас Ланганки (Thomas Langhanki), основатель SEK, глава проекта и арт-директор в одном лице, привел показательный пример с брахиозавром. Со специальной корзиной на спине животное используется как тяжелый транспорт для десанта и лучников. Приторочьте к нему таран, и перед вами превосходное осадное орудие. Прикрепите катапульту, и мирный великан превратится в грозную артиллерию. Кстати, если зарядить катапульту яйцами велосорептора, искрометное шоу гарантировано. Детеныши этого, пожалуй, самого умного хищника заставят врага отплясывать джигу и канкан разом.

Однако близкое соседство с такими сильными существами сулит не только пользу. Кроме безобидных вегетарианцев, Paraworld населяют прожорливые хищники: саблезубые тигры, аллозавры, те же велосорепторы, тиранозавры, наконец! «Игрок должен держать ухо востро, – рассказывает Томас. – Обнаружив логово «тирекса», лучше убраться подобру-поздорову. Особенно осмотрительным следует быть в темноте, ведь ночь – время охоты».

ПОГОНЩИКИ ДИНОЗАВРОВ

Туземное население Paraworld живет натуральным хозяйством. Не мудрствуя лукаво, SEK положила в основу экономики пищу, дерево, камень. Добыча продовольствия – наиболее рискованное занятие. Ведь охотник и глазом не успеет моргнуть, как превратится в жертву. Четвертый ресурс – «черепа» – с приусадебным хозяйством никак не связан, он нужен для войны. Разработчики сочинили некую уникальную и революционную, по их


ВИКИНГИ И ДИНОЗАВРЫ СОЧЕТАЮТСЯ В ГОЛОВЕ ПЛОХО. А ВОТ МАМОНТЫ...

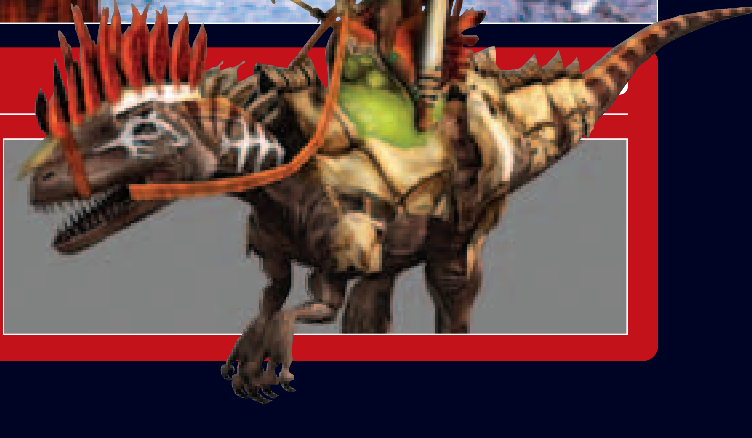

ПОСМОТРИТЕ НА ПРИКИД СТРЕЛКА – ОН ЯВНО НЕ ИЗ МЕСТНЫХ!


ТАК И ПРОСИТСЯ НА ЯЗЫК ЧТО-ТО ПАФОСНОЕ. НАПРИМЕР, «МАМОНТЫ УХОДЯТ НА СЕВЕР».


НАДО ПОЛАГАТЬ, МЕСТНЫЙ ШАМАН.

СКОТИНА МЕЗОЗОЯ: АЛЛОЗАВР

Этот дальний родственник тирекса свирепствовал в юрском периоде. Аллозавр бегал на двух лапах, в длину достигал 11 метров и весил до полутора тонн. Почему его назвали «странным ящером» (так переводится «аллозавр») – не совсем понятно. Выглядел он не более странно, чем прочие динозавры: мощные опорные конечности, рудиментарные передние лапы, сильный хвост. Опаснее аллозавра был только сам тирекс, да еще, пожалуй, стая аллозавров.

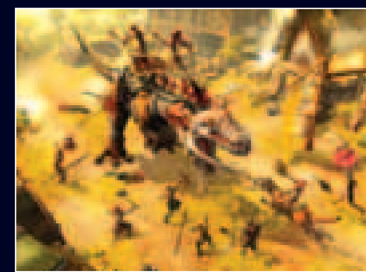


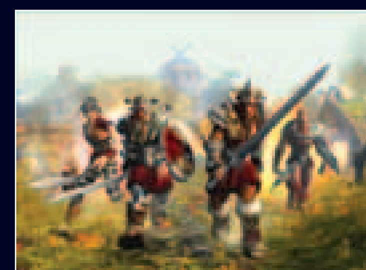
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

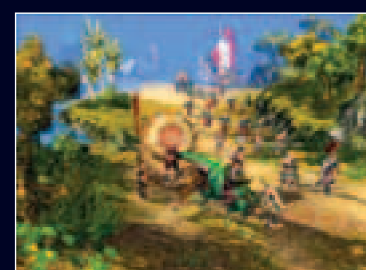




ПРЕДСТАВЬТЕ ЭТО В ДВИЖЕНИИ. НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ У СПИЛБЕРГА!





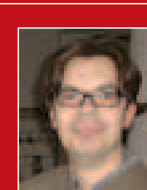


СКОТИНА МЕЗОЗОЯ: БРАХИОЗАВР

Брахиозавр – гигантский вегетарианец позднего юрского периода. Его название можно перевести как «плечеящер». Строением тела великан напоминал современного жирафа: длинная относительно туловища шея, передние конечности крупнее задних. Весил брахиозавр около 50 тонн, а росточка мог достигать до 23 метров, что сравнимо с размерами теннисного корта. Особи этого вида вели стадный образ жизни и вряд ли отличались сообразительностью. В крошечной голове гиганта помещался мозг меньше, чем у котенка.



SPIELEENTWICKLUNGSKOMBINAT



Томас Ланганки основал черта-с-два-выговоришь-комбинат в 1998 году. Закладывать фундамент компании ему помогали Карстен Ортбант (Carsten Orthbandt), Инго Нойман (Ingo Neumann) и Кэролин Батке (Carolin Batke). Все они до этого трудились на Terratools Spiele. Свою первую игру – Pizza Tycoon – Томас закончил еще в 1989. А в 2001 команда выпустила трехмерную стратегию Wiggles, интересную игрушку о жизни гномов, геймплеем похожую на Dungeon Keeper. 1С, не ломая зря голову, так и назвала проект после локализации – «Гномы». Собственно, Wiggles – единственная готовая игра SEK на сегодняшний день. Paraworld станет второй...

Кроме безобидных вегетарианцев paraworld населяют агрессивные хищники: саблезубые тигры, аллозавры, тиранозавры.

мнению, систему командования войсками. Ноу-хау получило незамысловатое название «Army Controller». Продемонстрировать новинку на практике SEK отказалась и объяснила все на пальцах. По этой причине принцип действия «контроллера» так до конца и не прояснен. Но суть его – в пирамидальном распределении бойцов.
Первый уровень составляют юниты-доходяги. Их в армии больше всего. Второй «этаж» представлен более продвинутыми воинами, однако их меньше. Так иерархия доходит до вершины. Пирамиду венчает один-единственный, но очень большой, сильный и опасный юнит, например, дрессированный тиранозавр-рекс. Уровни вовсе не замкнуты, и поначалу ничем не примечательный воин может проложить себе путь в армейскую элиту. Для карьерного роста как раз и нужны «черепа». Они зарабатываются в сражениях и служат разменной монетой при «покупке» места на более высоком этаже пирамиды. Таким образом, вы сами решаете, кого продвигать в «генералы», а кого пускать в расход. Томас Ланганки утверждает, что Army Controller значительно облегчит управление. С его помощью вы сможете держать в узде всех без исключения подопечных, располагая полной информацией об их деятельности. Скучает ли крестьянин за ближайшим кустом или делает ноги от тигра – вы будете в курсе.
На фоне безликой толпы дровосеков и прочих колхозников ярко выделяются герои. Без них не обходится ни одна современная RTS. Лидеры сильнее и здоровее обычных юнитов, но это – не единственное их отличие. У героев своя пятиуровневая иерархия. Начиная со второго уровня они получают некий «природный бонус», суть которого покрыта мраком неизвестности. Дослужившись до третьего ранга, военные вожди награждаются «Специальным Движением», проще говоря, ко-

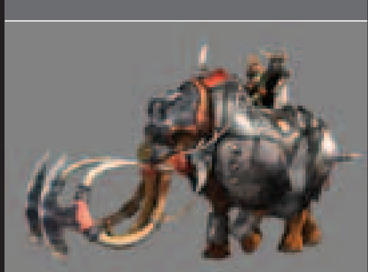


БЫТЬ МОЖЕТ, ПРИМЕРНО ТАК ЖЕ ВИКИНГИ В СВОЕ ВРЕМЯ ОТКРЫЛИ АМЕРИКУ.

У НОСОРОГА ПЛОХОЕ ЗРЕНИЕ. НО ЭТО НЕ ЕГО ПРОБЛЕМЫ.

МАМОНТ

Без хобота и хвоста мамонт достигал в длину 3 метров, а в высоту – целых 3.5 метров. Тело его покрывала густая шерсть, а бивни были гораздо длиннее слоновьих и образовывали причудливые дуги. Ни к мезозойской эре, ни к динозаврам мамонт отношения не имеет. Мохнатый слон впервые ступил на грешную землю спустя миллионы лет после гибели последней гигантской рептилии. К тому времени уже появились люди! Однако для нас главное – играбельность, поэтому на маленький хронологический казус предлагаю закрыть глаза.





ЛЮДИ В ЗАМКНУТОМ МИРКЕ ОСНОВАЛИ ВЕСЬМА ПРОДВИНУТУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.

ронным приемом а-ля «тройной-бум-бум-с-переворотом». Герой четвертого уровня открывает для своего народа уникальный вид юнитов или новое здание, а достигнув предела, обеспечивает какое-либо преимущество всему племени.
По сюжету творцов народного счастья предусмотрено трое, однако в мультиплеере их число возрастает до девяти. Поставить героев под ружье можно в таверне (уже на заре своего развития люди умели и любили пить!), были бы ресурсы. Там же они воскресают в случае трагической гибели. Добрый деревенский эль и мертвого поднимет!

МЕДЛЕННО, ЗАТО КРАСИВО

Paraworld удивительно красива. Богатство красок и потрясающую детализацию обеспечивает графический движок Pest, разработанный программистами SEK. Разоткровенничавшись, Том назвал несколько внушающих уважение цифр. На трехмерную модель человека или животного расходуется от 300 до 5000 полигонов, а на статичные объекты уходит 100-2500 треугольников. При этом отдельные уровни покрывают пространства площадью до 25 квадратных километров. Архитектура движка позволяет гибко подстраиваться под разные по мощности видеокарты, обеспечивая устойчивую производительность даже на слабых системах. Правда, о своем понимании «слабой системы» основатель SEK умолчал. А качество картинки настолько сногсшибательное, что и «сильные» компьютеры вполне могут спасовать перед игрой. Кстати, на E3 2005 даже на терминале разработчиков количество fps оставляло желать лучшего.

МЕЗОЗОЙ УЖЕ ЗИМОЙ

SEK не может похвастать богатым опытом, зато воодушевление бьет ключом. Да и Sunflowers, собаку на стратегиях съевшая, не взялась поддерживать заведомо провальный проект. Наконец, что делать со скриншотами? Уже сегодня они наглядно доказывают: графически Paraworld заткнет за пояс очень многих, если не всех. Поэтому желаем Ланганки&Ко удачи и до поры до времени уходим в тень. Вот выпустят игру, снова поговорим! ■



КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА
Ночной Дозор
“Зрелищнее фильма, интереснее книги”
PC ИГРЫ
BAZELEVS
production
TABBAK
кинокомпания
NIVAL
INTERACTIVE
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© 1998—2005 Сергей Лукьяненко. Все права защищены. © 2004—2005 Первый канал, TABBAK / Базелевс Продакшн. Все права защищены. © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. © 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены. LIFESTUDIO HEAD © 2001—2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru.

Genji: Dawn of the Samurai

Храбро сражались самураи клана Минамото против воителей Хэйкэ, но на стороне тех выступали сверхъестественные силы и исход битвы был предрешен. На десятилетия Япония погрузилась в тьму правления подлых тиранов. Но луч света пробился сквозь пелену мрака – Йосицунэ Минамото, один из величайших героев Страны восходящего солнца, вступил в пору зрелости. Тут-то и начинается наша история...



ЙОСИЦУНЭ И БЭНКЕЙ ИДЕАЛЬНО ДОПОЛНЯЮТ ДРУГ ДРУГА. КРАСИВЫЙ И ЛОВКИЙ БОЕЦ ПЛЮС МЕДЛЕННЫЙ И СИЛЬНЫЙ ГРОМИЛА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Game Republic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	21 октября 2005 года

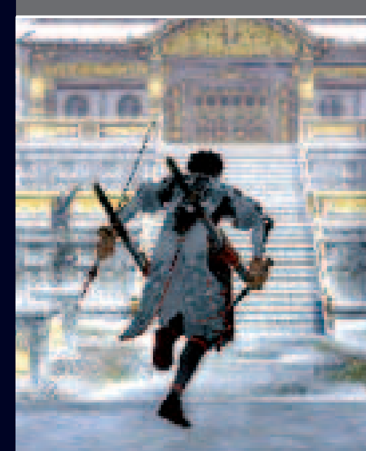
ОНЛАЙН:
http://www.playstation.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ЭТОТ КАДР НАГЛЯДНО ИЛЛЮСТРИРУЕТ, НАСКОЛЬКО КРАСИВА ИГРА.

САМУРАЙСКИЙ BULLET-TIME

Поначалу эффект Kamui или Mind's Eye кажется абсолютно бесполезным – это отнюдь не привычное нам замедление времени, палочка-выручалочка для геймеров с плохими рефлексами. В режиме Kamui враги теряют свободу воли и начинают действовать строго по шаблону (все одновременно или строго по очереди), причем о каждой атаке предупреждает специальная иконка. Остается нажать кнопку «квадрат» строго в нужный момент, чтобы ваш герой поубивал всех слабых противников и нанес серьезные повреждения сильным. Если опоздать, то эффект будет прямо противоположным. Поэтому не уверенным в своих рефлексах Mind's Eye как раз лучше не пользоваться. Во избежание. А еще Mind's Eye позволяет добывать редкие предметы.



Возможно, кто-то удивляется, почему мы так много внимания уделяем игре, название которой не вызывает обильное слюноотделение у фанатов консолей. Новый разработчик, новый движок, никаких связей с известными сериалами плюс ярлык клона Onimusha – все это не добавляет очков Genji: Dawn of the Samurai. Собственно, в редакции никто тоже не понимал, чем же хороша игра, но ровно до тех пор, пока не видел ее собственными глазами.

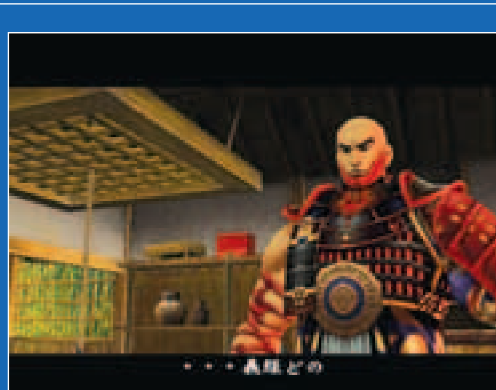
ONIMUSHA: RELOADED

Вернувшись с прошлогодней Tokyo Game Show, А. Купер охарактеризовал Genji: Dawn of the Samurai так: «Onimusha, но очень красивая». Однако слово «красивая» – очень упрощенная характеристика внешнего вида игры. Поражают технические возможности движка – таких подробных трехмерных моделей не было в Onimusha 3: Demon Siege, не поя-

Эстетическое удовольствие дарит каждый кадр Genji: Dawn of the Samurai, будь то схватка с могучим самураем или форсирование водного потока...

ЛЕГКОСТИ ПЕРЕВОДА

Версия игры для США (а также, скорее всего, Европы) выйдет с субтитрами вместо дубляжа. То есть, все диалоги так и останутся на японском языке. Это должно сильно порадовать хардкорных фанатов консольных игр, да и в любом случае решение принято единственно верное. Столь ярко выраженная японская игра много бы потерял, бубни герои голосами американских актеров второго ряда.




БОИ СО ЗЛОБНЫМИ БОССАМИ – САМЫЙ ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ ИГРЫ.



СТОЯТЬ В БЛОКЕ БЕСКОНЕЧНО НЕЛЬЗЯ. РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРИДЕТСЯ УКЛОНЯТЬСЯ.

В Genji: Dawn of the Samurai бои протекают на высоких скоростях...



вятся они и в Onimusha: Dawn of Dreams. Это уровень God of War и нового Prince of Persia, не меньше. В выигрыше остались прежде всего пейзажи средневековой Японии. Хотите знать, ради чего уже стоит начать откладывать деньги на диск? Кропотливо вырисованные деревья на первой миссии, цветущая сакура – на четвертой, заросли вокруг дома-базы, откуда герой совершает путешествия по окрестностям. Эстетическое удовольствие дарит каждый кадр Genji: Dawn of the Samurai, будь то схватка с могучим самураем, форсирование водного потока или диалог с симпатичной крестьянкой. Мир игры написан нарочито яркими красками без малейшей претензии на скромность. Трагичность описанных в завязке событий перечеркивается этим праздником красоты и любви – даже обагренные кровью улицы японских деревень не нарушают создавшееся поначалу настроение. Есть, правда, одно «но», даже два – изученную нами японскую версию мы до конца не прошли, сюжетные диалоги по понятным причинам оценить тоже не можем. Вот в рецензии... Причины, правда, не сводятся к нашему незнанию языка. Разработчики Genji, даром что молодая команда, распоряжались весьма пухлым бюджетом, благодаря чему обеспечили игре просто море сюжетных роликов, причем не только на движке, но и заранее отрендеренных. Их больше, чем в Onimusha 3: Demon Siege, но немалая часть представляет собой длинные и, как нам кажется, слегка затянутые диалоги, а в конкуренте ставка была сделана на кине-

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Через год после рождения Йосицунэ Минамото (1159—1189) был убит его отец – Йосимото Минамото, глава клана Минамото (в китайском прочтении – Гэндзи, отсюда и название игры). Пришедший к власти клан Тайра (в китайском прочтении – Хэйкэ) приложил все усилия, чтобы истребить весь род Минамото. К счастью, большинству детей Есимото удалось выжить, а Йосицунэ был отправлен в монастырь на горе Курама. Легенды утверждают, что вместе с чтением сутр он активно изучал воинское искусство, причем учителями его были мифические существа тэнгу. Позже Йосицунэ бежал из монастыря, а затем присоединился к мятежу своего старшего брата Йоритомо Минамото. Йосицунэ оказался блестящим стратегом, бесстрашным полководцем и воином. Благодаря своей личной храбрости и необычной тактике ведения боя он во всех крупных сражениях побеждал врага, во много раз превосходившего его численно. Однако после победы над Тайра его оклеветали перед братом. Йоритомо опасался блестящих способностей Йосицунэ и того, что тот может претендовать на его место. Так что был отдан приказ убить Йосицунэ. На протяжении нескольких лет ему удавалось скрываться, но в конце концов он был окружен в доме вместе со своей семьей в провинции Муцу. Все воины Йосицунэ были убиты, защищая своего господина. Сам Йосицунэ совершил самоубийство. Вместе с ним покончила с собой и его жена, а их верный слуга убил детей Йосицунэ, десятидневную девочку и пятилетнего мальчика.
Йосицунэ Минамото – один из самых известных в Японии воинов, ему посвящено множество сказок, театральных пьес, художественных романов, попадал он и на киноэкраны. На данный момент в разработке находятся еще две игры с его участием – Yoshitsune Eiyuuden Shura от From Software (сиквел вышедшего почти год назад Yoshitsune Eiyuuden) и Yoshitsune-ki от Banpresto. Однако лишь Genji: Dawn of the Samurai действительно заслуживает внимания геймеров, и только она будет локализована на Западе.





РЕЖИМ MIND'S EYE ПОМОЖЕТ БЭНКЕЮ РЕШИТЬ ЭТУ МАЛЕНЬКУЮ ПРОБЛЕМУ.

матографичные сцены, понятные и без слов. Но все равно красиво очень.

EASY. NORMAL. HARD

В опубликованном номер назад интервью Йосики Окамото, продюсер проекта, ни словом не обмолвился об Onimusha. Возможно, потому что пришлось бы заодно еще и вспоминать о Devil May Cry. В Genji: Dawn of the Samurai бои протекают на высоких скоростях, активно задействуются атаки в прыжке – в противовес так и не избавившемуся до конца от наследия Resident Evil самурайскому сериалу от Capcom. Однако баланс в проекте Game Republic совсем иной. Первые десять минут прохождения наверняка введут хардкорных геймеров в ступор – за это время многочисленные враги падут от меча Йосицунэ, так и не нанеся ни одного удара в ответ. Они ходят вокруг героя, делают большие паузы между атаками и очень боятся навалиться на молодого самурая всей толпой – видимо, потому что у него на этот особый случай есть набор горизонтальных атак. От врагов можно уклониться, а если пространства для маневра маловато – выставить непробиваемый блок. Вернее, пробиваемый, но не сразу – под это дело в блоке интерфейса отведена специальная линейка.

Позже, однако, появляются противники серьезнее, а также боссы, умеющие наносить никак не парируемые удары. Количество одновременно набрасывающихся на героя противников может возрасти до двенадцати – тут и самый тупой крестьянин с мечом имеет шанс поцарапать нежную кожу Йосицунэ. Один из ключей к успеху – правильное использование серий ударов, в которых можно чередовать вертикальные и горизонтальные атаки. Короткие комбо безопаснее, длинные – эффективнее. Нанесенные подряд удары (и по разным целям – в том числе) подсчитываются, чем больше получится (десятки!) – тем солиднее будет бонус к очкам опыта героя. Приставочка «/adventure» в графе «жанр» сигнализирует в том числе и о каких-никаких, но элементах RPG. Характеристики, уровни, экипировка,







ПОСЛЕ ЭТОЙ СХВАТКИ НА МОСТУ ЙОСИЦУНЭ И БЭНКЕЙ СТАНУТ ЛУЧШИМИ ДРУЗЬЯМИ.

ПОВТОРЯЕМОСТЬ

Уже сейчас видна одна ошибка разработчиков, на которую им будет указывать каждый первый рецензент. Дело в том, что треть игры представляет собой ремикс первых двух третей с задействованием старых бэкграундов, но в другой цветовой гамме. Кроме того, в игре много элементов бэктрекинга – то есть, ситуаций, когда герою необходимо возвращаться на единожды уже пройденный уровень, но с новым заданием. В отличие от Onimusha, здесь есть «большая карта местности», по которой можно свободно передвигаться. Как все это повлияет на отношение к игре – пока неясно, но о Silent Hill 4: The Room в рецензии вспомнить придется.



ИГРУ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ, КАК ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДРЕВНЕЙ ЯПОНИИ.

прокачка – все как положено. Кроме того, по миру игры разбросаны волшебные камни Амахара, позволяющие совершенствовать своего героя. Жаль лишь, что касается это все тех же характеристик, никаким новым навыкам обучить его нельзя. Дополнительное оружие в игре встречается, но особой роли не играет. Впрочем, это же можно сказать и об Onimusha... Зато в детище Capcom нет столь возмутительно бесконтрольного лечения (аптечек уж очень много), да и магазин, свободно продающий наиболее ходовые предметы, дорогого стоит. В сериале Onimusha с ним экспериментировали, но идею забросили – баланс не соблюсти, видимо, побоялись.

Наличие двух героев – не такая уж и новинка, но в плюсы Genji: Dawn of the Samurai запишем возможность менять их когда заблагорассудится. Начав играть за красавца Йосицунэ, вы вскоре встречаете сурового громилу Бэнкея, вооруженного здоровенной дубиной. Победить его непросто, но награда будет существенной – посетив свою штаб-квартиру, можно взять себе нового персонажа и отправиться выполнять очередную миссию в другом обличье. Tag-режима, однако, нет – переключать героев на ходу не разрешают. Различия между Йосицунэ и Бэнкеем банальны – скорость против грубой силы – однако они влияют на стиль и, что важнее, маршрут прохождения. Это позволяет разработчикам заявлять, что посещать одни и те же уровни разными героями интересно – иначе все секреты не найти. Верится с трудом, если честно. Да, кстати, режима для двоих игроков нет.

GAME OVER

Несмотря на внешнее сходство с Onimusha, Genji: Dawn of the Samurai предлагает совершенно иной опыт. Один из западных журналистов метко назвал игру ответом SCEJ на проект God of War от SCEA. Ответ только получился своеобразный, наглядно демонстрирующий культурные различия между Востоком и Западом, не стертые еще глобализацией. Насколько он будет востребован за пределами Японии – вопрос спорный, нельзя сейчас и вынести однозначную оценку игре. Релиз в США и Европе уже не за горами. Впрочем, успеть ознакомиться со «Сказаниями о Хэйкэ» еще можно. ■



НЕ НРАВЯТСЯ ПОЛЧИЩА ОДИНАКОВЫХ ВРАГОВ? УВЫ, ТАКАЯ КАРТИНА ВСТРЕЧАЕТСЯ ВО ВСЕХ ИГРАХ ЖАНРА.



ИСПЫТАЙ F.E.A.R. УЖЕ СЕГОДНЯ!
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ,
ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ
С 15 СЕНТЯБРЯ ПО 15 ОКТЯБРЯ – КУПИ ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ
DVD-ДИСК «WHAT IS F.E.A.R.?» В ОДНОМ ИЗ МАГАЗИНОВ
"СОЮЗ", "М.ВИДЕО", "ВИДЕОЛЕНД" ИЛИ "БЕЛЫЙ ВЕТЕР"
И ПОЛУЧИ СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!
99 РУБЛЕЙ
F.E.A.R
- Демонстрационная версия F.E.A.R. на русском языке
- Материалы о создании игры
- Видеоролики и обои для рабочего стола
- Демонстрационные версии Empire Earth 2 и SWAT4
- Купон, предоставляющий право получения скидки 200 рублей при покупке полной версии игры.
WWW.FEARGAME.RU
www.softclub.ru
ОКТЯБРЬ 2005
MONOLITH
SIERRA
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. F.E.A.R., Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc
Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions, Inc.

Восемь лучших страниц журнала отдала дорогая редакция под сказ о том, как перелетные русские журналисты в Лейпциг ездили. Немецкая выставка Games Convention не пользуется особой популярностью у журналистов; в прошлом году мы ограничились коротким рассказиком на две полосы. Сегодня на дворе сентябрь-2005, и дела обстоят совершенно иначе. Сегодня лейпцигская Games Convention – крупнейшая игровая выставка в Европе. Мы там были. Хуже того, мы вернулись и нам есть что рассказать и показать. Для начала мы приглашаем вас на первый, самый интересный день Games Convention. Вы увидите его таким, каким его видел корреспондент «СИ» (редчайший материал о заграничной жизни редакции, между прочим). Как говаривал Гагарин, поехали!

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru





Games Convention 2005

Время: 06:30



РАННЕЕ УТРО, ОТЕЛЬ. МЕЖДУ МОСКВОЙ И ЛЕЙПЦИГОМ ДВА ЧАСА РАЗНИЦЫ, И ВСТАВАТЬ В ШЕСТЬ УТРА НИЧУТЬ НЕ СЛОЖНО – В СТОЛИЦЕ РОССИИ В ЭТО ВРЕМЯ УЖЕ ДЕВЯТЫЙ ЧАС. СЕГОДНЯ 17 АВГУСТА, ПЕРВЫЙ ДЕНЬ НА GAMES CONVENTION – ДЕНЬ, КОГДА НА ВЫСТАВКУ ПУСКАЮТ ТОЛЬКО РАБОТНИКОВ ИНДУСТРИИ. НУЖНО ПРЕДВКУСИТЬ ГРЯДУЩУЮ БЕГОТНЮ, УЛОЖИТЬ В РЮКЗАК НЕОБХОДИМЫЕ ВЕЩИ, ПРИВЕСТИ СЕБЯ В ПОРЯДОК И МОРАЛЬНО ПОДГОТОВИТЬСЯ.

Время: 07:00



ЛЕГКИЙ ЗАВТРАК В РЕСТОРАНЧИКЕ НА ПЕРВОМ ЭТАЖЕ ОТЕЛЯ. МНОГИЕ ГОСТИНИЦЫ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ СВОИМ ПОСЕТИТЕЛЯМ БЕСПЛАТНЫЙ ЗАВТРАК, И НАША – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ. САМОЕ ГЛАВНОЕ – ПОМНИТЬ: ЧЕМ БОЛЬШЕ ТЫ СЕЙЧАС СЪЕШЬ, ТЕМ ДОЛЬШЕ ПРОТЯНЕШЬ СЕГОДНЯ. КОГДА ЕЩЕ ПРЕДСТАВИТСЯ СЛУЧАЙ ПОЕСТЬ – НЕИЗВЕСТНО.

Время: 07:30



ТОЧНОЕ ВРЕМЯ: 7 ЧАСОВ 35 МИНУТ, ЕСЛИ ВЕРИТЬ ТАБЛО НА ТРАМВАЙНОЙ ОСТАНОВКЕ. ИЗ ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНСПОРТА В ЛЕЙПЦИГЕ – СЧИТАЙ, КРОМЕ ТРАМВАЕВ НИЧЕГО И НЕТ. ЗАТО НА КАЖДОЙ ОСТАНОВКЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ВИСИТ ТАБЛО, ГДЕ ПОКАЗАНО, КАКИЕ ТРАМВАИ И КОГДА ЗДЕСЬ ОСТАНОВЯТСЯ. ЕСТЬ ДИСПЛЕИ И ВНУТРИ ВАГОНОВ – ТАМ ПИШУТ НАЗВАНИЯ БЛИЖАЙШИХ ОСТАНОВОК. ДО ВЫСТАВОЧНОГО КОМПЛЕКСА НАС ДОВЕЗЕТ ТРАМВАЙ НОМЕР 16.

Время: 07:45



ТРАМВАЙНЫЙ ВАГОН. МЫ СИДИМ НА ЗАДНЕМ СИДЕНИИ И НЕТОРОПЛИВО ЕДЕМ НА ВЫСТАВКУ. ПО ГОРОДУ УЖЕ РАССТАВЛЕНА РЕКЛАМА ОТ MICROSOFT, SONY И ELECTRONIC ARTS. ПЕРВАЯ ПРОДВИГАЕТ XBOX 360, ВТОРАЯ ПРЕДЛАГАЕТ PLAYSTATION PORTABLE, ТРЕТЬЯ ВТЮХИВАЕТ ВСЕ, ЧТО НИ ПОПАДЯ: FIFA 2006, THE SIMS 2 И BURNOUT: REVENGE.

Время: 08:15



ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР НАХОДИТСЯ НА ОТШИБЕ, РЯДОМ С КОНЕЧНОЙ ТРАМВАЯ НОМЕР 16. СЕЙЧАС ЗДЕСЬ ТИХО И ПРОСТОРНО, НЕТ БЕСНУЮЩИХСЯ ТОЛП И ОЧЕРЕДЕЙ ЗА БИЛЕТАМИ. МЫ ЕЩЕ НЕ ЗНАЕМ НАВЕРНЯКА, НО УЖЕ ДОГАДЫВАЕМСЯ, ЧТО В БЛИЖАЙШИЕ ТРИ ДНЯ ЭТОТ ЦЕНТР ПОСЕТИТ ПОЛТОРЫ СОТНИ ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК.

Время: 08:30



ПРЕСС-ЦЕНТР, РАБОЧАЯ КОМНАТА ДЛЯ ЖУРНАЛИСТОВ. ЗДЕСЬ УЖЕ КИПИТ ЖИЗНЬ. В ПРЕСС-ЦЕНТРЕ ЕСТЬ БЕСПЛАТНЫЙ ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ, ЖУРНАЛИСТЫ ВЫКЛАДЫВАЮТ НОУТБУКИ ИЗ РЮКЗАКОВ И НАЧИНАЮТ РАБОТАТЬ. ГЛАВНОЕ УТРЕННЕЕ ДЕЛО – ПОЛУЧИТЬ ПОЧТУ ИЗ РЕДАКЦИИ С ПОСЛЕДНИМИ ИНСТРУКЦИЯМИ И СООБЩИТЬ О ТОМ, КАК ИДУТ ДЕЛА.

Время: 09:00



ЗАЛЫ ВЫСТАВКИ ПУСТЫ. СТЕНДИСТЫ НЕТОРОПЛИВО ПОДКЛЮЧАЮТ ОБОРУДОВАНИЕ, НАЛАЖИВАЮТ ТЕРМИНАЛЫ, СЛУШАЮТ БРИФИНГИ НАЧАЛЬСТВА И ГОТОВЯТСЯ К ПРИЕМУ ГОСТЕЙ. ЗАВТРА ЗДЕСЬ БУДЕТ НЕ ПРОТОЛКНУТЬСЯ.

Время: 09:30



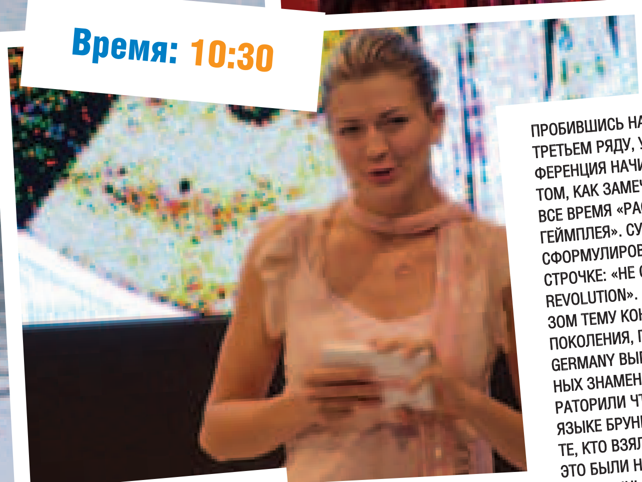
ПОЛЬЗУЯСЬ СЛУЧАЕМ, ОБХОДИМ ОГРОМНЫЕ ЗАЛЫ, ЗАПОМИНАЕМ РАСПОЛОЖЕНИЕ СТЕНДОВ, ПРИКИДЫВАЕМ, ЧТО НУЖНО БУДЕТ ПОСЕТИТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО, ЧТО – ХОРОШО БЫ, А БЕЗ ЧЕГО МОЖНО И ОБОЙТИСЬ. В ЗАЛАХ УЖЕ ЕСТЬ ПЕРВЫЕ ПОСЕТИТЕЛИ: ПАРОЧКА ЗДОРОВЫХ МУЖИКОВ ВО ВСЕ ГОРЛО РАСПЕВАЕТ ПЕСНЮ О ЛЮБВИ И ПОЛУЧАЕТ ОТ ЭТОГО ОГРОМНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.

Время: 10:00



ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ. В СМЫСЛЕ, NINTENDO. НЕ ПОТОМУ, ЧТО МЫ ЛЮБИМ NINTENDO КАКОЙ-ТО ОСОБЕННОЙ ЛЮБОВЬЮ (ХОТЯ МЫ, КОНЕЧНО, ЛЮБИМ), А ПОТОМУ, ЧТО ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ КОМПАНИИ НАЗНАЧЕНА НА ПОЛОВИНУ ОДИННАДЦАТОГО. МЫ ПРИШЛИ ЗА ПОЛЧАСА ДО НАЧАЛА, НА СТЕНДЕ УЖЕ ОГРОМНАЯ ОЧЕРЕДЬ СТРАЖДУЩИХ. СТОИМ, СКУЧАЕМ.

Время: 10:30



ПРОБИВШИСЬ НА ОТЛИЧНЫЕ МЕСТА В ТРЕТЬЕМ РЯДУ, УСАЖИВАЕМСЯ. КОНФЕРЕНЦИЯ НАЧИНАЕТСЯ С РОЛИКА О ТОМ, КАК ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ NINTENDO ВСЕ ВРЕМЯ «РАСШИРЯЕТ ПОНЯТИЕ ГЕЙМПЛЕЯ». СУТЬ РОЛИКА БЫЛА ЕМКО СФОРМУЛИРОВАНА В ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ СТРОЧКЕ: «НЕ СПРАШИВАЙТЕ НАС О REVOLUTION». ЗАКРЫВ ТАКИМ ОБРАЗОМ ТЕМУ КОНСОЛЕЙ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ, ГЛАВА NINTENDO GERMANY ВЫПУСТИЛ НА СЦЕНУ МЕСТНЫХ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ, КОТОРЫЕ ЗАТАРАТОРИЛИ ЧТО-ТО НА ПРЕКРАСНОМ ЯЗЫКЕ БРУНГИЛЬД И БУТЕРБРОДОВ. ТЕ, КТО ВЗЯЛ НАУШНИКИ НА ВХОДЕ (А ЭТО БЫЛИ НЕ МЫ), МОГ СЛУШАТЬ СИНХРОННЫЙ ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ. МЫ СИДИМ, СЛУШАЕМ НЕЗНАКОМЫЙ ЯЗЫК И ЧУВСТВУЕМ СЕБЯ СТУДЕНТАМИ, ПРИШЕДШИМИ НА ПОСЛЕДНЮЮ ЛЕКЦИЮ В СЕМЕСТРЕ. НЕ ПОНЯТНО НИ ЧЕРТА.

Время: 11:30



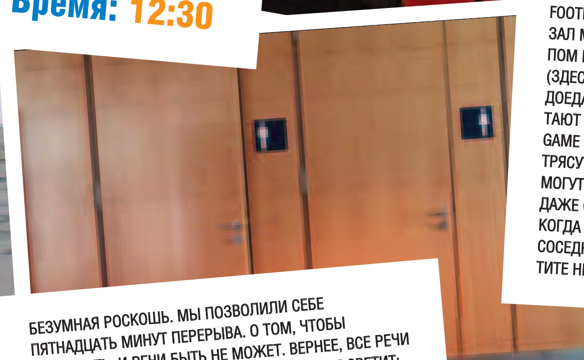
ПОСИДЕЛКИ У NINTENDO ДЛЯТСЯ, ДЛЯТСЯ И ДЛЯТСЯ (А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ KONAMI В СОСЕДНЕМ ЗАЛЕ НАЧИНАЕТ ПОКАЗ METAL GEAR SOLID: SUBSISTENCE!). ЗДЕСЬ ЖЕ ПОКАЗЫВАЮТ ТРЕЙЛЕРЫ ГРЯДУЩИХ ИГР, В ТОМ ЧИСЛЕ ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS. ЗАТЕМ РАСХВАЛИВАЮТ NINTENDOGS. ЗАТЕМ УСТРАИВАЮТ СЕАНС ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ В MARIO KART DS. ЗАТЕМ У ОДНОГО ИЗ УЧАСТНИКОВ ТЕРЯЕТСЯ СВЯЗЬ, НО ИНЦИДЕНТ БЫСТРО ЗАМИНАЮТ. ЗАТЕМ КАЖУТ ЖИВОЙ ГЕЙМПЛЕЙ MARIO SMASH FOOTBALL И ЗАКИДЫВАЮТ ЗАЛ МЯЧИКАМИ С ЛОГОТИПОМ NINTENDO. ЗАТЕМ (ЗДЕСЬ НАМ НАЧИНАЕТ НАДОЕДАТЬ) НА СЦЕНУ ВЫЛЕТАЮТ ПЛЯШУЩИЕ ТЕТКИ С GAME BOY MICRO В РУКАХ И ТРЯСУТ ТЕЛЕСАМИ. КАКИЕ МОГУТ БЫТЬ ТЕТКИ (ПУСТЬ ДАЖЕ С GAME BOY MICRO), КОГДА ХИДЕО КОДЗИМА В СОСЕДНЕМ ЗАЛЕ? ВЫПУСТИТЕ НЕМЕДЛЕННО!

Время: 11:45



И К KONAMI МЫ ВСЕ-ТАКИ ОПОЗДАЛИ. НО РАБОТНИКИ KONAMI EUROPE ТОЖЕ НЕ ДУРАКИ, ПОНЯЛИ, ЧТО ВСЕ ЗАВЯЗЛИ У NINTENDO: ВЫСТУПЛЕНИЕ ХИДЕО КОДЗИМЫ (METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER) И СИНТЫ НОДЗИРИ (METAL GEAR ACID) НЕМНОГО ПОДЗАДЕРЖАЛИ, И В РЕЗУЛЬТАТЕ МЫ УСПЕЛИ-ТАКИ С ГАЛЕРКИ ПОСЛУШАТЬ РЕЧЬ НАШЕГО ЛЮБИМОГО ХИДЕО. ОН СКАЗАЛ, ЧТО О METAL GEAR SOLID 4 РАССКАЖЕТ ТОЛЬКО НА TOKYO GAME SHOW, МОЛ, ПРИЕЗЖАЙТЕ (УЖО МЫ ПРИЕДЕМ!). ПОКАЗАЛСЯ АПАТИЧНЫЙ СИНГО ТАКАЦУКА, УНЫЛО ПРЕДСТАВИЛ PRO EVOLUTION SOCCER 5, СКАЗАЛ, ЧТО ОН ЛЮБИТ ЕВРОПЕЙЦЕВ, ПОДПИСАЛ НАМ ПОСТЕР (РАЗЫГРЫВАЕМ! ИЩИТЕ КОНКУРС ДАЛЬШЕ ПО ХОДУ ПЬЕСЫ) И РАСТВОРИЛСЯ В ВОЗДУХЕ. КРОМЕ ТОГО, ИМЕННО В ЭТОТ ДЕНЬ НА СТЕНДЕ KONAMI ПОКАЗЫВАЛИ НОВЫЙ ТРЕЙЛЕР METAL GEAR SOLID: SUBSISTENCE, СОЗДАННЫЙ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ GAMES CONVENTION.

Время: 12:30



БЕЗУМНАЯ РОСКОШЬ. МЫ ПОЗВОЛИЛИ СЕБЕ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ ПЕРЕРЫВА. О ТОМ, ЧТОБЫ ПООБЕДАТЬ, И РЕЧИ БЫТЬ НЕ МОЖЕТ. ВЕРНЕЕ, ВСЕ РЕЧИ КАК РАЗ ОБ ОБЕДЕ, НО УВИДЕТЬ ЕГО НАЯВУ НЕ СВЕТИТ: ЧЕРЕЗ ПОЛЧАСА НАЧИНАЕТСЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА СТЕНДЕ UBISOFT, СРОЧНО НАДО ЗАНИМАТЬ МЕСТА.

Время: 13:00



СТЕНД UBISOFT БЫЛ ЯВНО НЕ ПРИСПОСОБЛЕН ДЛЯ КАКИХ-НИБУДЬ СОБРАНИЙ. ПРИСУТСТВУЮЩИЕ ТОЛПИЛИСЬ ПЕРЕД ОГРОМНЫМ ЭКРАНОМ, МЕШАЛИ ДРУГ ДРУГУ, НАСТУПАЛИ НА НОГИ, ПОТЕЛИ. КОМПАНИЯ ПОКАЗАЛА ВСЕГО ДВЕ ИГРЫ, ЗАТО КАКИЕ! ПОД KING KONG И DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC МЫ ВЫДЕЛИЛИ ПО ОТДЕЛЬНОЙ ВРЕЗКЕ. ТАМ – ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ.

Время: 14:15



СТЕНД MICROSOFT ОКАЗАЛСЯ ОЧЕНЬ БЕСТОЛКОВЫМ. ШУМЯТ МНОГО, А ТОЛКУ МАЛО. НИЧЕГО НОВОГО НЕ ПОКАЗЫВАЮТ, ЖИВЫХ ИГР НЕТ, ПО СТЕНДУ РАСКИДАНЫ ПЛАСТМАССОВЫЕ МУЛЯЖИ XBOX 360. В ИМПРОВИЗИРОВАННОМ КИНОТЕАТРЕ ПРЕЗЕНТУЮТ XBOX 360 И КРУТЯТ ТРЕЙЛЕРЫ. СЛОВОМ, НИЧЕГО НОВОГО. ЗАБЕГАЯ ВПЕРЕД: НОВОЕ ДЛЯ XBOX 360 НАМ ПОКАЗАЛА THQ. ОТ MICROSOFT МЫ НЕМЕДЛЕННО ОТПРАВИЛИСЬ НА СТЕНД THQ, ГДЕ ДОБРЫЙ ЧАС ВЖИВУЮ ИЗУЧАЛИ SAINT'S ROW И THE OUTFIT ДЛЯ XBOX 360.

Время: 16:00



ДЕСЯТЬ ЧАСОВ НА НОГАХ, ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ! ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ВЕЧЕРА – ПРЕСС-ПОКАЗ ОТ SONY. РАДИ НЕГО КОМПАНИЯ АРЕНДОВАЛА ДОБРУЮ ПОЛОВИНУ ВЫСТАВОЧНОГО ЗАЛА, ГДЕ РАССЕЛИСЬ (И РАЗЛЕГЛИСЬ) ВСЕ, КТО ЕЩЕ МОГ ИНТЕРЕСОВАТЬСЯ ВИДЕОИГРАМИ. ЧТО ИМ ПОКАЗАЛИ? ЛИНЕЙКУ ИГР ДЛЯ PSP, КОТОРУЮ ЖУРНАЛИСТЫ УЖЕ ЗНАЮТ КАК ОБЛУПЛЕННУЮ. НОВЫЙ ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК PSP. ИНФОРМАЦИИ О PS3 – ОДНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ, И ПРЕДЛОЖЕНИЕ ЭТО – «УВИДИМСЯ В 2006 ГОДУ». СКУКОТИЩА.



Мини-игра «НАЙДИ КОДЗИМУ!»

Проверь себя! Можете ли вы найти гения Konami среди слушателей концерта на Games Convention? Разгадка тайны – на следующем развороте.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ SONY: ЕСТЬ ЖЕРТВЫ. ЭТИ НЕКРЕПКИЕ ДУХОМ ЛЮДИ ЗАСНУЛИ ПРЯМО НА СТЕНДЕ. МЫ ЗЕВАЕМ, СКУЧАЕМ, НО КРЕПКО СТОИМ НА НОГАХ. НАШ РАБОЧИЙ ДЕНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ.

Время: 16:30



Время: 17:00

ATARI ЦИНИЧНО ПРИГЛАСИЛА ЖУРНАЛИСТОВ К СЕБЕ НА СТЕНД «ПЕРЕКУСИТЬ ПОСЛЕ ТРУДНОГО РАБОЧЕГО ДНЯ». И, НАТУРАЛЬНО, ОБВЕЛА ВСЕХ ВОКРУГ ПАЛЬЦА. ВМЕСТО «ХОТ-ДОГОВ И ПРОХЛАДИТЕЛЬНЫХ НАПИТКОВ» – ТОП-МЕНЕДЖЕРЫ В ПИДЖАКАХ И НА ТРИБУНЕ. И ЛАДНО БЫ ОБ ИГРАХ РАССКАЗЫВАЛИ – НЕТ, ТРЫНДЯТ ПРО МАРКЕТИНГОВУЮ ПОЛИТИКУ И ФИНАНСОВЫЕ ОТЧЕТЫ. ПОСТОЯВ МИНУТ ДВАДЦАТЬ, РАЗОЧАРОВАННО УХОДИМ.



Время: 17:30



ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ВЫСТАВКИ ПОДХОДИТ К КОНЦУ. НЕ ВЫДЕРЖАВ ИЗЛИЯНИЙ РУКОВОДСТВА ATARI, МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ К ВЫХОДУ... И ПОПАДАЕМ НА НЕОБЪЯВЛЕННЫЙ БАНКЕТ У SONY. СПЕШИТЬ НЕКУДА, И ТЕ, КТО ВЕСЬ ДЕНЬ БЕГАЛ ПО ВЫСТАВКЕ, ВЫСУНУВ ЯЗЫК, ТЕПЕРЬ СПОКОЙНО ЛЕЖАТ НА СПЕЦИАЛЬНО ОБУЧЕННЫХ ПОДУШКАХ, ПОТЯГИВАЮТ ПИВО И РУКАМИ ХВАТАЮТ КУРИЦУ-ГРИЛЬ. IT'S A SONY.

Время: 18:30



Обратно в город, конечно, едем на шестнадцатом трамвае. Коллеги уговаривают не торопиться, благо запас еды у Sony, кажется, бесконечный. Нельзя. В восемь часов – традиционный симфонический (симфильмический, как называют его организаторы) концерт, где нам будут исполнять игровую музыку. «Увидеть нельзя пропустить», и вариант постановки запятой может быть только один.

Время: 20:00



Концерт удался на славу: зрительские аплодисменты три раза вызывали дирижера на бис и не смолкали до тех пор, пока на сцену не поднялся каждый из причастных к таинству. Нам отыграли музыку из Chrono Cross (безусловно, лучшее, что было в концерте), Silent Hill 2, Soul Calibur 2, Dragon Quest, The Elder Scrolls III: Morrowind, World of Warcraft, Battlefield 2 и прочих замечательных и не очень игр. Интерес к подобной музыке велик, и такие концерты проходят все чаще, хоть и не в России. С нетерпением ждем следующего года, мечтая о симфоническом исполнении главной темы Metal Gear Solid 3.

Z-z-z…

17 августа, поздний вечер, отель. Методом вычитания получаем, что в этот день мы шестнадцать часов болтались по стендам, играли, смотрели, фотографировали, слушали и спрашивали. Впереди – еще три дня, десятки встреч, фотоохота на господина Кодзиму и очень много исписанных страниц в рабочем блокноте. Завтра на Games Convention придут десятки тысяч геймеров и обеспечат ей статус крупнейшей европейской игровой выставки в 2005 году.

Время: 22:30



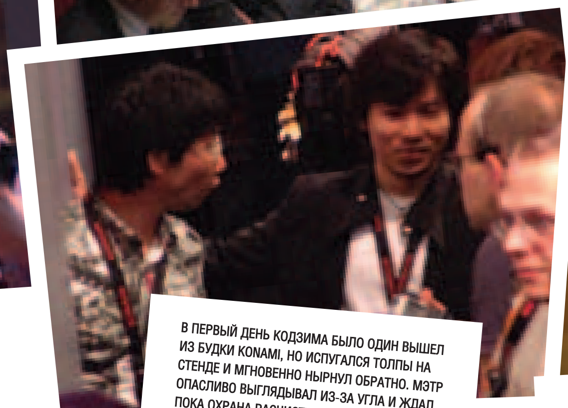
NO PLACE TO HIDE!

Хидео проще всего вычислить по его легендарным очкам. Справа от него – Синго Такацука, продюсер PES5.





ОЧЕВИДНО, В ЭТОТ САМЫЙ МОМЕНТ ХИДЕО РАЗМЫШЛЯЕТ О МИРОВОМ ГОСПОДСТВЕ. ВИДИТЕ РАБОТУ МЫСЛИ НА ЛИЦЕ?



В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ КОДЗИМА БЫЛО ОДИН ВЫШЕЛ ИЗ БУДКИ KONAMI, НО ИСПУГАЛСЯ ТОЛПЫ НА СТЕНДЕ И МГНОВЕННО НЫРНУЛ ОБРАТНО. МЭТР ОПАСЛИВО ВЫГЛЯДЫВАЛ ИЗ-ЗА УГЛА И ЖДАЛ, ПОКА ОХРАНА РАСЧИСТИТ ПРОХОД.



КРОССОВКИ ХИДЕО КОДЗИМЫ ДАЖЕ КРУЧЕ, ЧЕМ ЕГО ОЧКИ. ХИДЕО ХОДИТ В КРАСНЫХ КРОССОВКАХ. О-О-О, КРУТО, КРУТО!

Prince of Persia 3

Бена Мейтса, продюсера Prince of Persia 3, мы встретили с затаенным сарказмом. Мол, неужели третья часть будет так уж отличаться от прежних? Бен в пух и прах развил наши сомнения, и мы уже верим, что Prince of Persia 3 станет действительно лучшей игрой в серии. В той версии, которую нам показывали, Принц щеголял новым костюмчиком, отчего был удивительно похож на Мицуруги из Soul Calibur 3. Анимация Темного принца до сих пор не готова, но авторы заверяют, что она будет совершенно феерической. Наши впечатления: геймплей Prince of Persia закладывает вираж от монументальных головоломок Warrior Within к более похожим-на-кино штучкам. Гонки на колесницах, stealth-кусочки, беготня по стенам и красочные убийства одним ударом выглядят так, словно взяты из спилберговского полнометражного фильма. Словом, отлично выглядят. Бен, мы в вас верим.



ОЧЕВИДНО, В ЭТОТ САМЫЙ МОМЕНТ ХИДЕО ПРИШЛА КАКАЯ-ТО ГЕНИАЛЬНАЯ ИДЕЯ ДЛЯ METAL GEAR SOLID 4. ВИДИТЕ РАБОТУ МЫСЛИ НА ЛИЦЕ?

Mario Smash Football

Главные игры от Nintendo – Nintendogs и Mario Smash Football. И если о первой мы уже неоднократно писали, то о второй мало что известно. С другой стороны, те, кто играл в любую спортивную игру с Марио, уже представляют, чего ждать: легкомысленного и забавного развлечения. Mario Smash Football – не футбольный симулятор, здесь не надо работать над стратегией матча и просчитывать многоходовые комбинации пасов. Игроки за несколько секунд проносятся от одних ворот к другим, а гол, забитый суперударом с середины поля, – обычное дело. Зато в Mario Smash Football есть очень красивый Марио и вся компания классических персонажей Nintendo. И потом, все любят футбол.

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Konami делает все возможное, чтобы ни один уважающий себя фанат MGS не мог пропустить Metal Gear Solid 3: Subsistence. В самом деле, серьезный многопользовательский режим – куда более весомое добавление, чем сотня скучных миссий в виртуальной реальности. В игре будет полдюжины мультиплеер-режимов, от обычных Deathmatch и Team Deathmatch до фирменного «Снейк против Советской Армии». Все оформлено в любимом стиле Кодзимы: есть и картонные коробки, и stealth-камуфляж, а играть «стенка на стенку» гораздо интереснее, когда одна команда – солдаты ГРУ с Оцелотом во главе, а вторая – спецназовцы под началом Снейка. Причем оказаться в шкуре «именных» героев смогут только лучшие из лучших игроков. Прибавьте к этому портированные на PS2 версии ископаемых Metal Gear и признайтесь: вам уже хочется купить Metal Gear Solid 3 еще раз.

F.E.A.R.

«Я не верил в F.E.A.R., пока не увидел его своими глазами», – с такими словами один из наших компаньонов вышел со стенда VU Games после беседы с продюсером игры Фрэнсисом Чой (Francis Choi). В точку. Дело в том, что живой, играбельный F.E.A.R. куда интереснее, чем тот мнемонический F.E.A.R., который вы представляете себе, отсматривая трейлеры и разглядывая скриншоты. Секрет успеха – первоклассный искусственный интеллект противников, современная графика, почти осязаемое оружие, удачный дизайн уровней. Но главное достоинство ее в том, что просто играть в F.E.A.R. интереснее, чем проходить F.E.A.R. И только атмосфера японского ужастика пока сводится к скучным скриптовым «бу!» в одних и тех же коридорах. Ну да бог с ней. Играть все равно интересно.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» разыгрывает постер Pro Evolution Soccer 5, подписанный в Лейпциге лично Синго «Seabass» Такацукой, бессменным продюсером сериала. Счастливый победитель конкурса получит собственно постер размером тридцать на сорок сантиметров в удобной рамке, которую можно легко закрепить на стене, дабы вечно любоваться автографом господина Такацуки. Чтобы принять участие в розыгрыше приза, вы должны убедить нас, что нам нужно подарить раритетный постер PES5 именно вам. Предпочтение будет отдаваться давним фанатам сериала, знатокам футбола, девушкам, по уши влюбленным в господина Такацуку, а также авторам самых интересных и необычных писем. Заявки принимаются в свободной форме – от открытки с одной строчкой «хочу постер PES5!» до посылки с томиком самодельной манги о матче Россия – Япония. Удивите нас! Ответы присылайте Игорю Сонину на электронный адрес zontique@game-land.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Конкурс PES5». Итоги розыгрыша будут подведены в 199 номере «Страны Игр». Удачи!





King Kong

Лучшая игра на выставке? Компетентное организаторское жюри признало самой-самой на PS2 игру King Kong, о которой мы писали уже не раз и не два. Поэтому вкратце: на выставке показывали не трейлеры, но живую, работающую альфа-версию игры. Ничего нового мы, правда, не увидели – разработчики продемонстрировали всем известные FPS-уровни с динозаврами и великую битву Кинг Конга с тираннозавром. Выглядит все это так круто, что решительно неясно, почему игра еще не продается во всех магазинах планеты. Встреченный на выставке продюсер Мишель Ансель любезно попозировал с нашим журналом и заверил, что версия для Xbox 360 и PS3 будет не портом, а чем-то совершенно неземным и волшебным, после чего поспешно растворился в толпе.



Dark Messiah of Might & Magic

Dark Messiah of Might & Magic оказалась единственным серьезным анонсом на всей выставке. Зато каким анонсом! Купивши права на вселенную Might & Magic, Ubisoft решила развивать бренд вширь и вглубь. Для начала авторы показали нам трогательный ролик о прекрасном рыцаре Might & Magic, злом волшебнике 3DO, который околдовал героя, и добром маге Ubisoft, сбросившем с мечника злодейские чары. Примерно так дела и обстоят: в Ubisoft намереваются возродить некогда великую ролевую серию Might & Magic, и Dark Messiah – первая ласточка. Итак, игра построена на движке Source от Valve (мотор Half-Life 2, если вы не в курсе), выглядит невероятно хорошо и страшно похожа на самую известную ролевую игру от первого лица – The Elder Scrolls III: Morrowind. Сходство, впрочем, только внешнее. Кампания Dark Messiah построена по FPS-принципам и собрана из отдельных уровней. Конечно, так игра лишается огромной доли очарования Morrowind, зато дизайнеры карт как следует поработают над ловушками, физикой и поведением монстров. Пример из игры: на веревочном мосту вас теснит громила-орк, вы отбегаете назад, рубите веревки, и вся конструкция рушится в пропасть.

Shadow the Hedgehog

Что ни говори, а Spartan: Total Warrior – всего лишь клон Dynasty Warriors. Поэтому наше внимание привлек Shadow the Hedgehog (клон Sonic Adventure! Круто!), он же – попытка скрестить классический ежовый геймплей с дантевскими выкрутасами из Devil May Cry. Получается пока очень сумбурно. Во-первых, игра страдает от «интеллектуальной» камеры, традиционно ужасной в трехмерных «Сониках». Огнестрельное оружие кажется не к месту, стрелять из него не хочется, да и когда стреляешь, кажется, что с игрушками балуешься. Словом, если Sega хочет привлечь внимание к своему самому известному сериалу, то пусть лучше сделает нормальную камеру и выпустит еще одну Sonic Adventure.

Saint's Row

Помните комикс в авторской колонке прошлого номера? Так вот, Saint's Row – это клон San Andreas на Xbox 360. Клон настолько откровенный, насколько возможно: скопированы и машины, и негры, и оружие, и даже зеленая одежда братанов. На стенде THQ нам показали живую игру, работающую на прототипе Xbox 360. Достопримечательностей две: во-первых, правдоподобная физика. Половину демонстрации авторы взрывали машины из базуки, смотрели, как подлетают в воздух каркасы машин, как валятся столбы и как огонь перекидывается на соседние авто. (Справедливости ради отметим, что ragdoll-физика человеков попросту ужасна.) Во-вторых, конечно, графика. Графика, удивительно слабая для консоли следующего поколения. С недобрым умыслом мы вглядились в экран и заметили, как удаленные здания сначала заменяются на раскрашенные коробки из-под обуви, а затем растворяются в тумане совсем, как в GTA: San Andreas. Почему это недоразумение называется игрой для Xbox 360, вся ли линейка настолько неприятна, стоит ли следующее поколение своих денег – ответов на эти вопросы до сих пор нет, но с каждой неделей они становятся все более злободневными.



Автор:
Restless
restless@gameland.ru





ДЕМОНИЦЫ: ПРЕКРАСНЫЕ, НО ОПАСНЫЕ.



ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ УЖЕ УСПЕЛ СЛОПАТЬ ТРЕХ ВОИНОВ.

Dragonshard



Всевидящее око, которое не видит

В игре не очень удобный угол обзора. Подрегулировать его можно лишь колесиком мыши. При этом камера двигается по довольно интересному алгоритму. В наиболее удаленном положении вид на землю идет под углом в 90 градусов, а приближаясь к воинам, невидимое око немного наклоняется в сторону горизонта. Такая «однобокость» картины далеко не всегда удобна. Приходится дергать мышкой, если подчиненные случайно оказались в разных концах поля боя.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Liquid Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/dragonshard

Когда-то компания Wizards of the Coast, владеющая ролевой системой Dungeons&Dragons, объявила конкурс на создание новой вселенной под нужды игроков. Победителем среди тысяч присланных работ стал мир Эбберона, и скоро мы увидим первую игру, действие которой происходит в его пределах. А пока довольствуемся демо-версией.

Мир этот отличается повышенной «магичностью», и тут никого не удивишь тем, что дома строятся по мановению волшебного посоха. Интересный шаг в сторону от классического фэнтези, где колдовство – удел избранных. Но для RTS с элементами RPG – более чем подходящее окружение.

Некоторые режимы, вроде мультиплеера, пока недоступны, зато кампания оказалась на месте. После непродолжительного видеоролика можно выбрать одного из героев. Хрупкая паладинша Lady Marryn соседствует с грубым и неотесанным големом Bastion'ом, а рядом примостились вор Kael и волшебник Amathor. Лидеры здорово отличаются по физическим характеристикам и набору заклинаний. Любому главнокомандующему сперва подвластен лишь крохотный отрядец в шесть бойцов. Завалив парочку-другую чудищ и поднабравшись опыта, он соберет под знамена целых девять солдат, а то и всю дюжину.

Работенка, конечно, не сахар. Задания выдаются на каждом шагу, и большинство из них выполняется за минуту. Многие, но не все. Не стоит рваться к цели напролом. Свернув на соседнюю тропинку, можно быстренько получить побочный квест, шлепнуть малохольного монстра и заполучить, например, кольцо «огненного шара». С такой бижутерией завалить главного босса получится гораздо быстрее.

Все кольца, руны и прочие магические безделушки хранятся в инвентаре. Надо всего лишь кликнуть на иконку в правой части экрана и выбрать место действия заклина-



МЕСТА ПОД ПОСТРОЙКУ ЗДАНИЙ ОПРЕДЕЛЕНЫ ЗАРАНЕЕ.







СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПРИЗЫВАЕТ НА СЛУЖБУ МАЛЕНЬКУЮ МЫШКУ.

И вечный бой! Покой нам только снится

Поединков, драк и сражений в игре предостаточно. Причем некоторые рядовые монстры вполне сошли бы за боссов уровней. Во время баталий особое значение приобретают различные заклинания. У каждого вида воинов они, соответственно, свои. Применить их не составит труда. Достаточно щелкнуть на иконку одного из бойцов и запустить заклинание. При этом оно сработает сразу у всех персонажей такого же типа. Трудность составляет переключение между классами вояк во время боя, оно ощутимо «заедает». Но спишем это на демо-статус.

ния. Какой бы боец ни был активен в данный момент, инвентарь общий для всех и всегда на виду. На редкость удобно.

Чтобы добраться до главного злодея во всеоружии, придется не только сражаться, но и разговоры с NPC вести. К сожалению персонажи немы, как рыбы, и от обилия текста рябит в глазах. Будем надеяться, что к выходу игры разработчики все же исправят оплошность, ибо в видеороликах между уровнями герои озвучены отменно. Кажется, что воин и маг спрятались где-то в квартире и громко переговариваются.

Уши ласкают «всамделишные» голоса магических персонажей. Глаза увлеченно следят за ходом битвы. Мозг в это время решает, какое заклинание сейчас сработает лучше остальных. Бехолдеры и эттины валятся штабелями. Превосходная картина, главное, чтоб к релизу ничего не поломали. ■

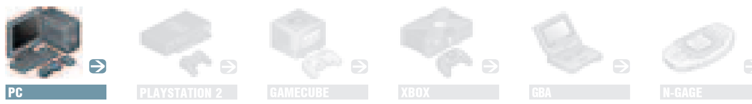


ДАЖЕ ПОСЛЕ СМЕРТИ ГЕРОЯ ВОИНЫ ПРОДОЛЖАЮТ БОЙ.

Одна карта хорошо, две – еще лучше

В левом нижнем углу экрана можно наблюдать не одну, а целых две карты. На одной постоянно отображается вся наземная часть. Но иногда с нее нужно уходить, скажем, в небольшое подземелье. Тут в дело вступает вторая карта. Таким образом, можно следить и за боевым отрядом, и контролировать происходящее в лагере.





Автор:
Restless
restless@gameland.ru




ЭТИ МЕЛКИЕ МАШИНКИ ДОВОЛЬНО ШУСТРЫЕ. ПОПАСТЬ В НИХ НЕ ТАК УЖ И ПРОСТО.


В СЛУЧАЕ НЕХВАТКИ ДЕНЕГ МОЖНО РЕМОНТИРОВАТЬ ОТДЕЛЬНЫЕ ЧАСТИ ГРУЗОВИКА.

Ex Machina (Hard Truck: Apocalyptic Wars)



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertaiment
РАЗРАБОТЧИК:	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/exmachina_ru

Здесь купил, там продал

Как только вы приезжаете в новый населенный пункт, заполняется специальный журнал. В нем отмечены цены одних и тех же товаров, но в разных поселках. С таким справочником можно безошибочно определить, где лучше купить, а потом выгодно сбыть тот или иной груз. Например, толкнув товар в соседнем городе, можно заработать 20 кредиток. А прокатившись в дальний уголок карты, легко увеличить барыши до 80.

Как же здорово водить большой грузовик! Огромная машина внушает ужас попутным легковушкам. Одно движение руля - и на свалку отправляются бесформенные останки ехавшего рядом Mercedes E 500. И правильно, нечего лезть под колеса стального монстра. Но большая мощь не всегда приносит веселье. Часто она оборачивается против всего живого. По мнению ребят из Targem Games, в 2017 году жизнь на Земле станет редкостью. Все крупные города исчезнут с лица планеты. Постапокалиптическая вселенная Ex Machine – бескрайние просторы, посреди которых изредка встречаются небольшие поселения людей. На таких островках еще худо-бедно поддерживается закон и порядок. На остальной же территории правит тот, кто сильнее.

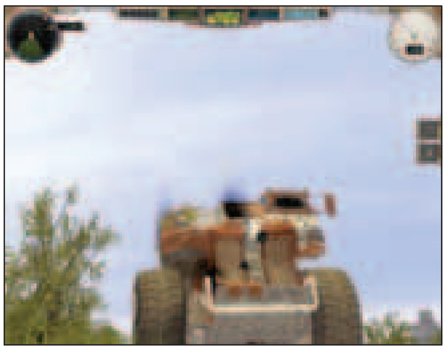
Как раз в таком жутковатом местечке и разворачивается действие игры. Все начинается с того, что семью главного героя жестоко убивают. Оправившись от потрясения, он отправляется на стареньком грузовичке искать справедливость. Далее по ходу игры удастся посидеть за рулем еще нескольких тяжеловесов. Навесить побольше брони, пару мощных пушек, повернуть ключ в замке зажигания и можно начинать вершить правосудие с помощью огнестрельного оружия.

Дорога обещается долгая и извилистая, а первые впечатления о ней удалось получить по демо-версии игры, любезно предоставленной Buka Entertaiment. Эта компания будет издавать проект на территории России.

Главная задача – добраться до парня, виновного в гибели семьи героя. Сделать это, к сожалению, не так просто: нужны немалые деньги. Са-


ВОТ ЗА ТАКИМИ УКРЕПЛЕНИЯМИ ЛЮБЯТ ПРЯТАТЬСЯ ВРАГИ.







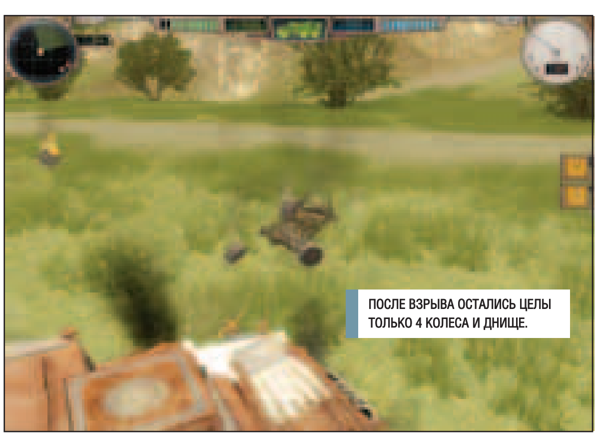
НЕСКОЛЬКО ОДНОВРЕМЕННЫХ ЗАЛПОВ ИЗ ДВУХ ПУШЕК – И ВРАГ УНИЧТОЖЕН.

Автопарк будущего

Всего в проекте около десяти грузовиков. Они отличаются друг от друга мощностью двигателя, размером багажника и, конечно, количеством стволов. Существует вместительная, но медленная и слабозащищенная машина. А есть и разрушительный «Терминатор на колесах». Хотя этот «танк» под завязку набит оружием, его багажный отдел имеет крохотные размеры. Каждую машину можно апгрейдить. Отдельно заменяются кабина, кузов, вооружение и броня, и после крупного денежного вливания «консервная банка» превращается в чудо военной инженерной мысли.

мый простой способ их заработать – заехать в ближайший поселок, зайти в питейное заведение и обратиться к бармену. Наименее хлопотное задание – зачистка территорий около городка. Оплата сдельная, так что все зависит от вашего усердия. Убил одного – заработал 700 кредиток, пятерых – 3500. Временами, чтобы взять причитающееся, приходится ждать появления врагов. Среди них встречаются не только бандиты на таких же машинах, но и боевые роботы, оставшиеся без командования. Однако заработанные за убийства негодяев деньги забираешь не всегда. То ли сказываются недоделки, то ли NPC не гнушаются обмана. Хорошо, что деньги отстегивают не только жадные бармены. Местные алкаши иногда просят вас доставить посылочку в соседнюю деревню. Разумеется, не бесплатно. Немалые деньги может принести и торговля. Дешево купив мешок картошки в одном лагере и дорого продав в другом, можно неплохо подзаработать, прямо как в приснопамятной Elite. Постоянные разъезды в поисках денег занимают не один день и не одну ночь. Смена времени суток происходит весьма правдоподобно: днем заезжаете в гараж для починки стального зверя, а выезжаете только вечером или даже ночью. Впрочем, враги не дремлют независимо от времени суток. Отбиваться приходится всем имеющимся на борту боезапасом. В зависимости от транспорта это могут быть пулеметы, пушки, ракеты, мины и лазеры. Причем управление ими разнесено на разные клавиши мыши и клавиатуры. По настроению можно стрелять из одного или другого, но не возбраняется палить сразу из всех орудий. В этом случае смерть настигнет врага в считанные секунды.

Мир после глобальной катастрофы – жесток, и безжалостно поступают и разработчики, до сих пор не сообщив причину краха мира в Ex Machina. Впрочем, до «года Икс» – 2017 – осталось не так много. Быть может, мы сами все узнаем. ■



ПОСЛЕ ВЗРЫВА ОСТАЛИСЬ ЦЕЛЫ ТОЛЬКО 4 КОЛЕСА И ДНИЩЕ.





АГЕНТУ-ОДИНОЧКЕ ПРИДЕТСЯ НЕМАЛО ПОСТАРАТЬСЯ, ВЫПЫТЫВАЯ САМЫЕ СОКРОВЕННЫЕ ТАЙНЫ ВРАЖДЕБНЫХ КОРПОРАЦИЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rare Ltd.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.perfectdarkzero.com

Perfect Dark Zero

Где-то там, в темноте, стыдливо прячется великая шпионка Джоанна Дарк, судьба которой довольно туманна.

Вряд ли большинству наших читателей посчастливилось лично познакомиться с оригинальной Perfect Dark, изданной в 2000 году на Nintendo 64. Но, во всяком случае, многим известно, что это была одна из лучших игр на платформе и едва ли не лучшая игра студии Rare. Поэтому и сиквела, получившего название Perfect Dark Zero (PDZ), ждали с нетерпением – сначала на GameCube, потом на Xbox, потихоньку ругая разработчиков за медлительность и почти полное отсутствие информации о достигнутых успехах. В конечном итоге никто даже не удивился, когда стало известно о «переезде» проекта на Xbox 360. Наоборот, появилась некоторая надежда, что очередная задержка станет последней и грядущей зимой мы наконец-то увидим результат многолетних усилий англичан. По крайней мере, так заявляют представители Microsoft. Но вот можно ли им верить?

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ

На сегодняшний день о PDZ доподлинно известно по-прежнему не так уж много, особенно если учитывать предположительно скорую премьеру. Впрочем, кое-какие подробности все же имеются. Посему спешим ими поделиться, для начала обратившись к сюжету, который обещает быть довольно любопытным.

В сравнительно недалеком будущем реальная власть в нашем насквозь капиталистическом мире окажется в руках не политиков, а огромных корпораций, предпочитающих действовать из-за кулис. Могущественные компании будут не только контролировать общество, но и вести между собой настоящие войны, стремясь уничтожить конкурентов. В разгар одного из таких конфликтов на сцене и появляется молодая оперативница Джоанна Дарк (не путайте с Жанной Д'Арк). Вместе со своим отцом, Джеком, она оказывается в лабиринте интриг, главная цель которых – контроль над миром. И хотя не ясно, как именно героине удастся выпутаться из столь сложной ситуации, уже известно, что эти-то приключения и сделают из Джоанны подлинного профессионала в деле промышленного шпионажа. Что касается формы, то PDZ, подобно предшественнице, выдает себя за более или менее привычный шутер от первого лица (FPS), где отстрел противников чередуется с тщательным исследованием огромных уров-

От первого и третьего лица

Большую часть времени в Perfect Dark Zero предстоит наблюдать за всем глазами главной героини. Но иногда камера по ходу действия переключается на вид от третьего лица. Это происходит, если Джоанна крадется, прижавшись к стене – на манер Солида Снейка. Одновременно мы сможем узнать, ждет ли кто красавицу-шпионку за углом или путь свободен. Перспектива от третьего лица активируется и тогда, когда мадемуазель, соблюдения тишины ради, передвигается ползком. Причем изменение обзора не означает потерю боеспособности – если возникает необходимость открыть огонь на поражение, камера просто «прыгает» обратно в голову героини.





ДЕЙСТВИЯ БУДУТ РАЗВОРАЧИВАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО ЗА ГЛУХИМИ СТЕНАМИ ОФИСНЫХ ЗДАНИЙ, НО И НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ.

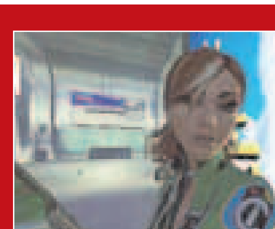
Пятьдесят красивых дам

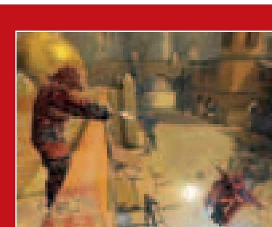
Со сменой платформ Microsoft решила вывести на новый уровень и службу Xbox Live, обеспечив поддержку по-настоящему масштабных сетевых баталий. Мультиплеер в Perfect Dark Zero предусматривает одновременное участие более полусотни человек на любой из представленных в игре многопользовательских карт. Размер последних может меняться автоматически – в зависимости от количества виртуальных бойцов. К счастью, за всеми online-безумствами, разработчики все же не позабыли о традиционном split-screen – на две и четыре персоны по выбору.



За закрытыми дверьми

С показом Perfect Dark Zero в ходе последней E3 произошла занятная история. Хотя проект был заявлен в числе игр, которым предстоит появиться в продаже одновременно с Xbox 360, его решили вообще не демонстрировать большей части посетителей и журналистов. Такой «ход конем» вызвал слухи, что PDZ постарались спрятать подальше от любопытных глаз ввиду ее, мягко говоря, непрезентабельной внешности. Масла в огонь подлили скриншоты: глядя на них, ну никак нельзя заподозрить наличие в детище Rare революционной графики. И это в то время, когда конкуренты из Sony чуть ли не на каждом углу крутят ролики Killzone 2! Ситуацию удалось поправить, только пригласив некоторых представителей прессы на показ многопользовательской демо-версии. Побывавшие за закрытыми дверьми выходили вполне счастливыми, и репутация Rare оказалась спасена. Почти.





ней, решением головоломок и использованием разнообразных технических приспособлений, в числе которых упомянуты мотоциклы и катер на воздушной подушке. Однако, как и раньше, основная задача – не перебить всех, кто оказался в поле зрения, а суметь пробраться к намеченной цели, по возможности не привлекая внимания к собственной персоне. И в этом смысле PDZ должна быть куда больше похожа на сериалы Splinter Cell, Metal Gear Solid и Thief, чем, например, на Halo.

Но не подумайте, будто бравая мисс Дарк не сможет постоять за себя в честном бою, – ее оружейный арсенал настолько разнообразен и технологически продвинут, что способен вызвать черную зависть даже у Джеймса Бонда. Как вам, например, винтовка, делающая стрелка практически невидимым? Или реактивный ранец, который позволяет не только парить в воздухе, но и вести прицельный огонь? Это, между прочим, лишь верхушка айсберга – в финальной версии игры будет еще веселее. Осталось только понять, когда же, собственно, финальная версия увидит свет. Зная Rare, загадывать не беремся – надеемся лишь, что все-таки в этом году. ■

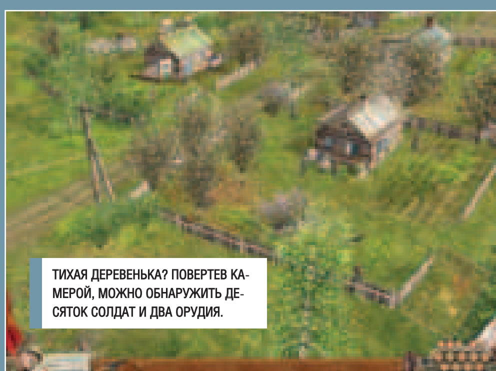
ДЛЯ СОТРУДНИКА СПЕЦСЛУЖБ У МИСС ДАРК, ПОЖАЛУЙ, ЧЕРЕСЧУР ЯРКАЯ ВНЕШНОСТЬ.



Перспектива от третьего лица активируется и тогда, когда мадемуазель, соблюдения тишины ради, передвигается ползком.



ПУЛЕМЕТА НЕТ, БЕНЗИН КОНЧАЕТСЯ, А ВОКРУГ СОТНЯ ОПОЛОУМЕВШИХ НЕМЦЕВ… ШАХ И МАТ.



ТИХАЯ ДЕРЕВЕНЬКА? ПОВЕРТЕВ КАМЕРОЙ, МОЖНО ОБНАРУЖИТЬ ДЕСЯТОК СОЛДАТ И ДВА ОРУДИЯ.



РАЗЛЕТАЮЩИЕСЯ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ ТРУПЫ – ПО-ПРЕЖНЕМУ ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ИГРЫ.



Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / tactics
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Best Way / Dark Fox
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	Сентябрь 2005

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/diversant

В тылу врага: Диверсанты

Разве оригинальной игре чего-то недоставало? Конечно же, смазливой блондинки со снайперской винтовкой!

На экране страшенный мужик с пулеметом укладывал штабелями немцев, а очаровательная девушка аккомпанировала ему на винтовке. Стартовый ролик не предвещал обилия тактики, хотя стоящий у меня за спиной эсесове... простите, «один-эсовец» и пытался объяснить, как из набора миссий можно сделать самостоятельную игру. «Минимум час на задание», – предупредил он и выставил легкий уровень сложности, практически плюнув в душу бывалому диверсанту… Но когда за окном уже начало смеркаться, я все еще не знал, как жечь этот проклятый танк.

ТИХОЙ САПОЙ

Взорвать склад? Раз плюнуть – идем и взрываем! А вот, оказывается, и нет. На шум сбегутся ближайшие караулы. Начнешь вырезать часовых – объявят тревогу на соседней базе, полезешь туда – приедут танки с опушки. Немец нынче пошел сметливый и до крайности любопытный. Так что он не будет, как прежде, стоять столбом, а обязательно проверит, кто это палит поблизости из пулемета. А наткнувшись на очередной труп, еще и друзей позовет прочесывать окрестности. Поскольку прятаться в тени и ходить на цыпочках наши подопечные так и не научились, а мини-карта в начале миссии просто усыпана красными точками, будто корь подхватила, на ум приходит только одно слово – хардкор.
Но это не повод опускать руки. Каждый солдат стоит на своем месте, а подкрепления приходят точно в нужный момент. Попытки эдак с десятой, исследовав их поведение и выучив маршруты всех патрулей, понимаешь – разбираться придется со всеми. И с каждым – тихо и незаметно. Пресловутая stealth-составляющая целиком сводится к слаженности действий бойцов. Так что возможность гибко регулировать скорость игры пришлась как нельзя кстати – иначе атака с трех направлений или марш-бросок ползком через полкарты превратился бы в бесконечную пытку.

СКЛАД_25

Так называется один из моих бесчисленных «сейвов». Последняя граната разорвалась чуть раньше, у пулеметчика кончились патроны или снайпер подорвался на мине – не важно. Один раз ошибся – считай проиграл, а для победы придется

С кулаками на танк

Спустя пару часов игры в продвинутом искусственном интеллекте обнаруживаются лазейки, способные порой здорово позабавить. Как вам родео, где в роли быков выступают немецкие самоходки? Коварный диверсант незаметно подползает к танковому взводу и, отсвечивая тельняшкой, как красной тряпкой, начинает бегать между железными монстрами. Монстры злобно рычат, дергают гусеницами и пытаются прицелиться в новоявленного тореадора, попутно разнося в щепки все вокруг, включая самих себя… Фокус проще – выстрелить во врага и убежать в другой конец карты. Подкрепления ходят медленно, так что едва ли кто-то пустится за вами дальше, чем на сто метров.





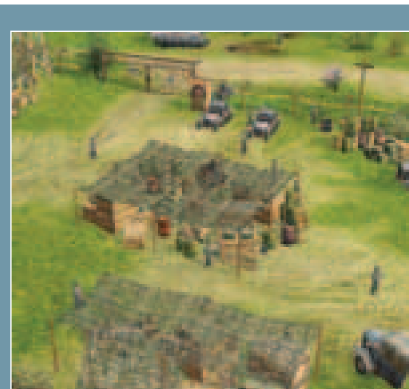
ОГЛЯДЕВШИСЬ ПО СТОРОНАМ В КОНЦЕ МИССИИ, ДАЖЕ ДИВУ ДАЕШЬСЯ – СКОЛЬКО ВСЕГО ВЗОРВАЛ...

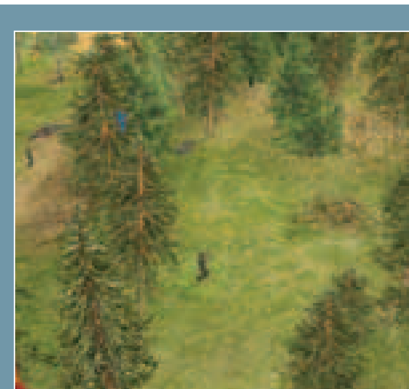


В ТЫЛУ ВРАГА, НА КРАДЕНОЙ МАШИНЕ ДА В СОВЕТСКОЙ ФОРМЕ С «ППШ»... ТОЖЕ МНЕ, ДИВЕРСАНТЫ.

Ключ к победе

Даже если от вас требуется взорвать маленький склад с боеприпасами, будьте уверены – зачищать придется всю карту. Ну не зря же разработчики расставляли на ней врагов... Но дело не только в тревоге, которую непременно объявят, как только вы сделаете свое грязное дело. Часть миссий можно пройти, лишь найдя некий ключ к победе. В одном задании он бродит по округе в облике немецкого гранатометчика (без его амуниции «Тигров» не одолеть), в другом – покоится в единственном на всю миссию «ремкомплекте», позволяющем чинить подбитые танки. Обнаружить такие «подарки» можно только случайно, вот и приходится вырезать подчистую всю карту, осматривая каждый труп или разбитую машину. Причем, как ни крути, почти все задания проходятся единственным способом, отыскать который – и есть наша основная задача.





Полчаса подготовки – и молниеносная схватка. Если, конечно, повезет.

шаг за шагом нащупывать именно тот путь, который приготовили для нас разработчики. И пройти его нужно филигранно, без потерь – персонажи-то все сюжетные. Впрочем, погубив бесподобную «снайпершу», играть дальше и правда бессмысленно...

По дороге неспешно топает колонна солдат, за ними, скрипя гусеницами, тащится танк. Еще – секунда, и трое автоматчиков подрываются на мине, а вылетевшая из кустов граната попадает точно в башню «Тигра» и подбрасывает ее в воздух. Снайпер неспешно добивает остатки патруля, а пулеметчик уже шпарит по спинам рванувшихся на шум мотоциклистов... Не успел оглянуться, как окраина деревни превратилась в застланное трупами пепелище. Полчаса подготовки и молниеносная схватка – когда все удается, испытываешь ни с чем не сравнимое удовольствие, и ощущаешь себя, как минимум, Суворовым.

Проект едва ли назовешь даже дополнением – десяток карт. Но карт, продуманных настолько, что кажется, будто игра сменила жанр. Бесспорно, оценить это смогут лишь истинные поклонники «В тылу врага» или Commandos: Behind Enemy Lines. Но так ли их мало? ■

Месть пироманам

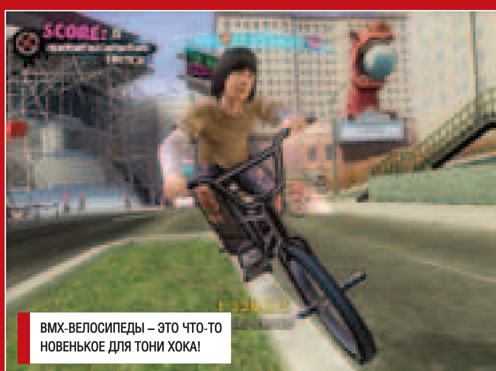
Помните, как в оригинальной игре поджигали поле и устраивали барбекю из фрицев? Теперь вам воздастся сторицей... В первой же миссии попытался подползти к часовому, прикрываясь высокой травой. И что же – коварный «ганс» подождал, пока бойцы не подошли поближе, затем чиркнул спичкой и спокойно добил разбегающихся с горящего поля диверсантов. Таких ловушек в игре море, и в большинстве



случаев вы непременно попадетесь в заботливо расставленные разработчиками сети. Дополнительный способ пощекотать нервы.



ВЕСЬ ГОРОД – НАМ НА РАСТЕРЗАНИЕ!



BMX-ВЕЛОСИПЕДЫ – ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ ДЛЯ ТОНИ ХОКА!



СКЕЙТБОРДИСТ СКЕЙТБОРДИСТА УЗНАЕТ ИЗДАЛЕКА – ПО ОБОДРАННЫМ КОЛЕНКАМ И НЕУМЫТОМУ ЛИЦУ.



Автор:
[k8]
k8@console-sport.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, GC, Xbox, Xbox 360, DS, GBA
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft Vicarious Visions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8 (онлайн), 2 (split-screen)
■ ДАТА ВЫХОДА:	18 октября 2005 года (PS2, GC, Xb), 15 ноября 2005 года (DS, GBA)
■ ОНЛАЙН:	http://www.activision.com

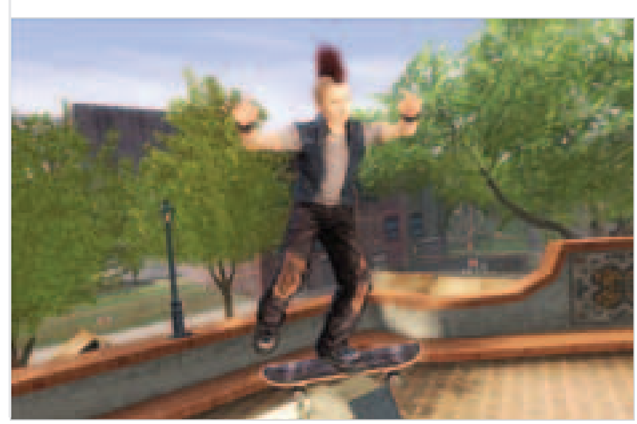
Tony Hawk's American Wasteland

Доска с колесиками, или однажды в Калифорнии.

Как мы помним, последней игрой в серии была Tony Hawk's Underground 2. Несмотря на то, что игра быстро нашла поклонников среди скейтбордистов, понравилась она далеко не всем, – тон игре задавала придурковатая команда «Чудаков» во главе с Бэмом Марерой, а вовсе не сам Тони... Но на этот раз ребята из Neversoft решили сделать что-то более похожее на старые игры серии Tony Hawk's. Добро пожаловать в Калифорнию!
Главному герою наскучила рутина, он хватает любимую доску с колесиками и отправляется в Лос-Анджелес, чтобы начать новую жизнь. Добравшись до Города ангелов, герой первым делом нарывается на девушку Минди. А девушка не простая – у нее есть мечта: раскрутить свой скейтзин под названием American Wasteland. Девушка симпатичная, и наш виртуальный двойник с радостью вызывается ей помочь. Что нужно сделать? Немного. Всего лишь вдоль и поперек исколесить весь город, выполняя задания во славу American Wasteland.
Кстати, если раньше мы довольствовались относительно скромными «уровнями», то нынче благодать – целый громадный город с кучей заданий, миссий, секретов и, конечно, ватагой знаменитых скейтеров со всего мира, которые ждут не дождутся скрестить с вами доски.
Нет больше нужды бродить по менюшкам игры и подбирать персонажу приличный прикид. Нужно... правильно! Заглянуть в один из салонов и сделать себе новую прическу или даже тату (нечто подобное мы видели в Grand Theft Auto: San Andreas). И, конечно же, увеличилось количество трюков и движений, большинство которых знакомо еще по 70-80 годам – эпохе зарождения скейтбординга. Вовсе не обязательно рассекать по улицам города исключительно на скейтборде – теперь можно бродить на своих двоих сколько душе угодно. Ну а если надоест и это, вы всегда можете стать отпетым BMX'ером: достаточно только найти подходящий велосипед; специально для этих двухколесных монстров разработчики обещают сделать новую систему управления – отличающуюся от привычной «скейтбордистской». ■

Ложка дегтя

К сожалению, неизменным остается лишь одно – графический движок игры. Все-таки на дворе 2005 год, и картинка, выдаваемая пускай даже и сильно модифицированным движком изрядно настораживает. Да, большой город – это хорошо, да, хорошая детализация окружающего пространства – это тоже плюс, но все это с небольшими оговорками можно было созерцать и в Tony Hawk's Pro Skater 3, вышедшей в 2002 году. Удручает, что даже на новых консолях (Xbox 360, например) игра заведомо будет выглядеть устаревшей. Разработчикам пора подумать о новой внешности своего детища, иначе следующую игру серии уже никто не купит.





МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ



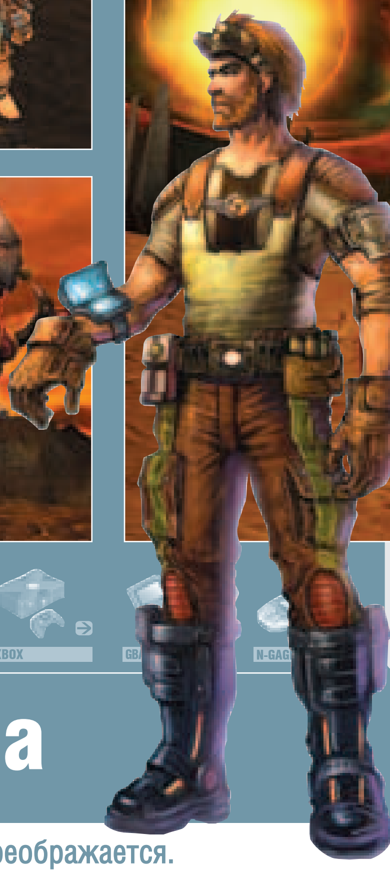
ВМЕСТО «КАМЕННОЙ КОЖИ» – ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ.

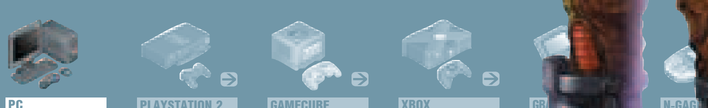


ПОПАДАНИЕ ПОД ЛУЧ – ЕРУНДА. СУДЬБУ ПЕРСОНАЖА РЕШИТ БРОСОК КУБИКА.



ПРОТИВ ТАКОГО ЗВЕРЯ НУЖНО СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОРУЖИЕ. ЧЕТЫРЕХСТВОЛЬНЫЙ ПУЛЕМЕТ – НАШ ВЫБОР.





Автор:
Владимир Иванов
galymore@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Destination Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.playtr.com

Tabula Rasa

«Чистая доска» неожиданно преображается.

С жанром онлайновых игр сегодня творится нечто невообразимое. Лавина помешательства накрывает планету с головой. Кажется, уже нет такого издателя, который не попытался бы выбросить в народ «самую-самую MMORPG». Оно и понятно – рынок чертовски привлекательный. Главное, на нем утвердиться, а потом денежки сами потекут рекой, будто в сказке. Но есть парочка нюансов...

Сколько MMORPG за раз готов осилить среднестатистический игрок? Одну – запросто. Две? Уже сомнительно. А три? Уж точно нет. И не по карману, да и времени не напасешься. А тут еще такие зверюги, как NCsoft, Blizzard, Sony, EA, за свободное место грызутся. Про компании помельче вообще молчу... А скоро еще будут запущены D&D Online, Middle-Earth Online, ну и Conan тоже, естественно, Online. Так что самые жаркие битвы за пользователя и самые громкие банкротства еще впереди. Но вернемся в день нынешний. В пылу такого жесткого соперничества разработчикам остается либо прикрывать MMO-проекты, либо готовить какую-нибудь адскую смесь жанров. У создателей Guild Wars получился фэнтезийный Counter-Strike, Ultima X тихо исчезла, а Tabula Rasa, о который мы и собираемся поговорить, выруливает в направлении Battlefield.

А ведь как все начиналось!.. Знаменитая NCsoft нанимает не менее знаменитого Ричарда Гэрриотта, крестного отца Ultima Online, чтобы смастерить уникальную MMORPG с продуманным, ни на что не похожим миром. И команда Гэрриотта действительно дает жару. Tabula Rasa – мешанина восточной философии с современной космологией, медитация в холодном вакууме, застывшие вне времени города в глубинах черных дыр, разрушающие разум стихи, возведенные в абсолют боевые искусства, а на кону – судьба всей Вселенной.

Забудьте. Всего этого больше нет и никогда уже не будет. Слишком необычно, слишком мудрено. Начальство приказало быть ближе к народу. Отныне Tabula Rasa – модный «глобальный шутер», где сотни команд неустанно сражаются за контроль над некоей планетой. С неба на ее поверхность сыплются десантные корабли чле-

Устройство игрового мира

Судя по обрывочным сведениям и кускам геймплея, показанным на E3, игровое пространство Tabula Rasa разделено на два уровня – стратегический и локальный. Первый представляет собой карту местности, на которой отмечены секторы, военные объекты, линия фронта, занятые врагом территории и так далее. Как только отряд игроков получает приказ «отправиться в квадрат такой-то с таким-то заданием», игра генерирует instance-миссию на основе информации, полученной с глобальной карты (если на общей карте в данном секторе находится вражеская база, она будет и в миссии; если же база была разрушена бомбардировкой, вы увидите только ее руины).





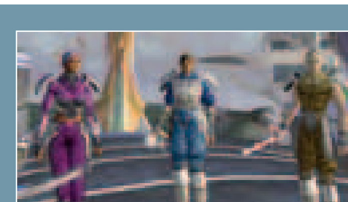
ВОЕННАЯ БАЗА, РЕДКИЕ МИНУТЫ ОТДЫХА. КАРТИНКА НЕУЛОВИМО НАПОМИНАЕТ СТАРЫЕ СЕРИИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»...



ТАКОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ГЭРРИОТТ ДЕЛАЕТ НЕ TABULA RASA, А ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION 2.

С чего начиналась Tabula Rasa?

Первоначально Гэрриотт задумывал уникальную ролевую игру, в которой идейным стержнем были бы мифы и учения Востока. Загадочные Бенефакторы, достигшие духовного совершенства, научившиеся перемещаться по Вселенной и перестраивать миры силой Логоса... Непонятный раскол в рядах Бенефакторов, который привел к появлению беспощадных Траксов, не знающих сострадания в своем бесконечном завоевании обитаемых миров... Санктуарий – хранилище тысячелетней мудрости Бенефакторов, построенное в глубине черной дыры... Телепортация, боевые искусства, искривления пространства, медитация... К сожалению, необычный проект был заморожен, и на данный момент от исходного замысла осталось только ироничное латинское название – «Чистая Доска».

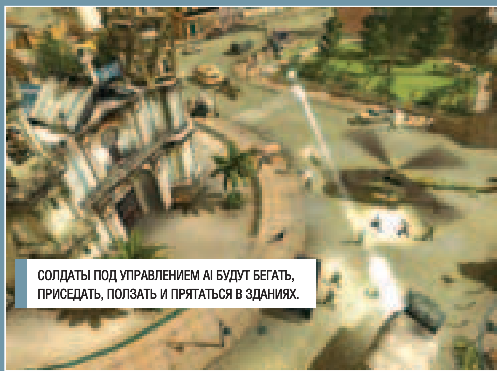


Линия фронта изменяется в режиме реального времени, игровой механизм учитывает все успехи и промахи игроков.

нистоногих врагов – их надо уничтожать, желательно еще на подлете. На карте расставлены стратегические точки – их предстоит удерживать, за это можно получить щедрую награду. У разных бойцов разная специализация, и выживают они только сообща.
Линия фронта изменяется в режиме реального времени, игровой механизм учитывает все успехи и промахи игроков. Если враг отрезан от складов с оружием, его отряды испытывают трудности с вооружением. Поставленное над сектором защитное поле некоторое время сдерживает натиск десантных кораблей. Каждое действие команды немедленно отражается на состоянии игрового мира. Звучит заманчиво!
Что главное в шутере? Противники и оружие. Супостаты, согласно законам жанра, обязаны накатывать гигантскими волнами, пушки должны здорово отличаться друг от друга. Штиля в неприятельских рядах не предвидится, да и стволов вроде хватает. Легкие пистолеты, дальнобойные винтовки, лазерные ружья, наплечные ракетницы, огнеметы... Самым крупным чудищам попадание из «мелкашки», что слону дробина – таких чудищ надо расстреливать ракетами, но при этом следует стоять неподвижно. На марш-броске, напротив, разумно использовать легкое оружие – из пулемета на бегу не попадешь и в громадного мастодонта.
В техническом плане игра следует девизу «все для удобства игрока». Мгновенное перемещение по карте, возможность в любой момент «сбросить» все навыки персонажа и распределить их по-другому – сотрудники Destination Games явно заботятся, чтобы игроку было комфортно.
О ролевой юности Tabula Rasa напоминают только параметры «меткость» и «уровень опыта». Попадет ли ваш лазерный луч в цель – решает не твердость руки, а невидимый глазу бросок цифрового кубика. Чтобы овладеть особо разрушительными боевыми приемами, сначала придется убить определенное количество крабообразных противников.
Трудно сказать, что получится из этой задумки. Если повезет, выйдет научно-фантастический тактический шутер с элементами RPG, если нет... что ж, маэстро Гэрриотт может позволить себе неудачный эксперимент. Хотя... ■

Рука бойца стучать устала

Программы голосового общения, такие как Teamspeak, нынче популярны как никогда. Кто хоть раз познал живое общение в онлайновых играх, тому очень трудно вернуться к архаичному текстовому чату. Создатели Tabula Rasa и здесь намерены облегчить жизнь простому пользователю: в игру будет встроен голосовой клиент, позволяющий членам боевой группы командовать, докладывать и орать друг на друга, не выстукивая дробь на клавиатуре. В отличие от Teamspeak, система будет действовать по принципу полевой рации – «нажал кнопку, высказался, отпустил кнопку». Хотя игра и футуристическая, создатели стремятся к реализму в деталях.



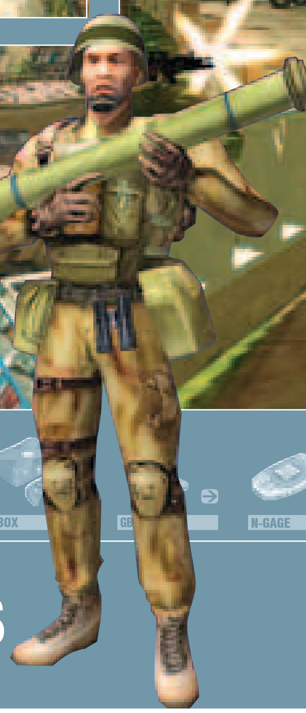
СОЛДАТЫ ПОД УПРАВЛЕНИЕМ AI БУДУТ БЕГАТЬ, ПРИСЕДАТЬ, ПОЛЗАТЬ И ПРЯТАТЬСЯ В ЗДАНИЯХ.



ПОКА ВОСТОЧНЫЕ РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ИСПОЛЬЗУЮТ СОВЕТСКОЕ ОРУЖИЕ И ТЕХНИКУ, ЗАПАДУ С НИМИ НЕ СЛАДИТЬ...



ИГРОК ЛИБО СТОИТ ВО ГЛАВЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЙ ГРУППЫ ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ, ЛИБО СЛУЖИТ В НЕЙ ПОД НАЧАЛОМ ДРУГИХ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GB | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS / tactics / action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.digitalreality.hu/Articles/GhostWars.htm

Ghost Wars

Новое слово среди RTS или Battlezone в современном антураже?

Так уж сложилось в игровом мире, что кто-то всегда норовит подмять под себя остальных. Вот и лезут на свет, как грибы после дождя, всякие Doom-киллеры, Dune-киллеры и прочие убивцы. К жестокой схватке в жанре тактико-стратегических проектов, где традиционно разворачиваются самые жаркие баталии, сегодня готовятся сразу трое вояк. Mithis Entertainment наводит лоск на Joint Task Force, а Digital Reality бережно оттачивает Ghost Wars и World Forces: War on Terror. Все три игры принадлежат к стратегиям «нового поколения», то есть повествуют о борьбе интернациональных спецслужб с восточной «осью зла».

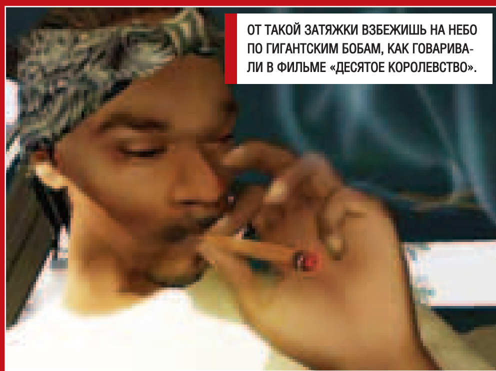
О Joint Task Force читайте в этом же номере, а сейчас обратимся к Ghost Wars. Главный и, пожалуй, единственный вопрос на повестке дня – чем собирается Digital Reality крушить конкурентов? Сами разработчики именуют секретное оружие «абсолютно новой концепцией». Суть ее заключается в смелом скрещивании жанров RTS и экшна (от первого или третьего лица – по желанию). Подобные эксперименты проводятся уже несколько лет, и «абсолютно нового» в них немного, но тем не менее... В GW игрок сможет менять «адмиральский чай» на солдатские сто граммов в любой момент боя. Достаточно вплотную приблизить камеру к пехотинцу или мобильной боевой единице, как игра из RTS плавно превращается в экшн с десантником, танком или вертолетом в главной роли. Разработчики честно предупреждают: солдаты в отсутствие командира могут наломать дров. Зато управляемый вручную танк, при наличии у игрока определенных навыков, превратит в металлолом с котлетами куда больше врагов. Впрочем, не все зависит от умений развалившейся перед монитором персоны. Экшн-режим по плечу лишь опытным бойцам; на новобранцев не распространяется.

В список анонсированных «особенностей» Digital Reality не забыла внести и суперграфику, и ультрафизику. Но разве ж это «особенности»? Остается уповать на успех необычного сплава жанров, иначе слопают GW, и только дух бесплотный от нее останется. ■

Найди отличия

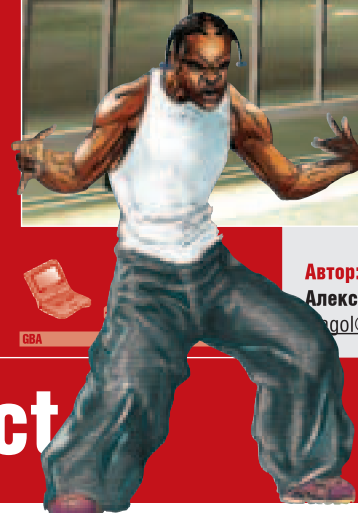
Невероятно, но факт: Digital Reality одновременно занимается разработкой двух похожих проектов. Ghost Wars и World Forces: War on Terror принадлежат к жанру RTS и предлагают воевать с тоталитаризмом и несправедливостью на Востоке. А точнее, с выходцами из его солнечных долин, пакостящими в других уголках земного шара. Однако если релиз Ghost Wars не за горами, то World Forces увидит свет лишь в 2007 году. Digital Reality не торопится раскрывать особенности геймплея последнего, из чего рождается впечатление, будто студия делает ставку исключительно на графику. Но с визуальной-то стороной и у конкурентов полный порядок...




ОТ ТАКОЙ ЗАТЯЖКИ ВЗБЕЖИШЬ НА НЕБО ПО ГИГАНТСКИМ БОБАМ, КАК ГОВАРИВАЛИ В ФИЛЬМЕ «ДЕСЯТОЕ КОРОЛЕВСТВО».


КАК ВИДИТЕ, КАРТИНКА – НЕ БОГ ВЕСТЬ ЧТО. ЛАДНО, ХОТЬ ПАЛЬЦЫ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ ОТРИСОВАЛИ, И НА ТОМ СПАСИБО.


ГЕРОЙ ЧЕМ-ТО НЕУЛОВИМО НАПОМИНАЕТ ПУДЕЛЯ. С ТАКОЙ РОЖЕЙ ТОЛЬКО ПЕСНИ ПЕТЬ!



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA

Fear & Respect

Автор:
Алекс Глаголев
gol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Edge of Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.midwaygames.com/rxpage/MidwayHome.html

Не грози Южному централу, попивая сок у себя в квартале!

Такое чувство, будто разработчикам знакомы лишь два города на земле: Берлин – чтобы его брать, и Лос-Анджелес – чтобы брать кассу. Не знаю, в чем дело. Может, консультанты такие попадаются...

Суть игры отлично передает анекдот: «Слышь, очкастый, сколько натикало? – А волшебное слово? – А по роже?! – Полвосьмого!».

Мы вновь на юге Тихоокеанского побережья США. Как вы понимаете, вовсе не для того, чтоб любоваться Муниципальной художественной галереей, поступать в Калифорнийский университет или изучать искусство индейцев в Музее Юго-Запада. Из всех Лос-Анджелеских достопримечательностей Джон Синглтон – сценарист и ведущий дизайнер игры – выбрал рэпера по прозвищу Ищейка (Snoop Dogg). Тот за бог весть какие деньги передал разработчикам в безвозмездное пользование свой голос и внешность.

В F&R рэпер сыграет громилу-налетчика по имени Золотце (Goldie). На E3, помнится, крутили ролик про черных парней, большую тачку и три ящика оружия. Хорошее, кстати, видео. Если б такие игры не выпускались по двадцать штук в пачке, цены б им не было! Под горячий радиохит Drop It Like It's Hot, принадлежащий перу Ищейки, Золотце откидывается с зоны и канает прямиком к Южному централу на сходняк с братвой. Дальше – как обычно: кровь, пот и слезы под проникновенные речевки наших черных братьев по разуму. Если вам доводилось хоть раз игрывать в GTA, считайте, что знаете этот проект как облупленный. Известное дело: «украл – выпил – в тюрьму». Романтика!

Только теперь это называется не «опять кто-то лепит криминальный экшн по гэтэашным исходникам», а «социальная драма, связанная со столкновением культур в негритянских, пардон, афроамериканских кварталах». Потому как Джон Синглтон парень серьезный. У него за плечами киноленты Shaft, 2 Fast 2 Furious, Boyz N the Hood и Baby Boy – а это вам не кот чихнул! Такой по мелочам размениваться не станет, так что будем играть в социальную драму и без разговоров. Кстати, о кино: игра еще не вышла, а компания Paramount Pictures уже обзавелась правами на экранизацию. Как говорят в Южном централе, «ин биг фэмели фейсом нот клац-клац»! ■

Я люблю вас, улочки, улочки-шкатулочки!

Лос-Анджелес из Fear & Respect должен стать самым узнаваемым. Город обещают воспроизвести со скрупулезной точностью. В общем-то, при должном старании это будет не так уж и трудно: LA известен чрезвычайно низкой плотностью застройки и строго регулярной планировкой. Интересно, правда, что скажут о виртуальном городе настоящие лос-анджеляне. Так или иначе, покататься меж особняков очень даже занятно. Главное, не забывать о самой игре: лишь от вас зависит, как будет выглядеть Золотце в глазах окружающих – внушит ли он им ужас или уважение.

Впрочем, как вы уже и сами заметили, ничего нового игра пока не показала.

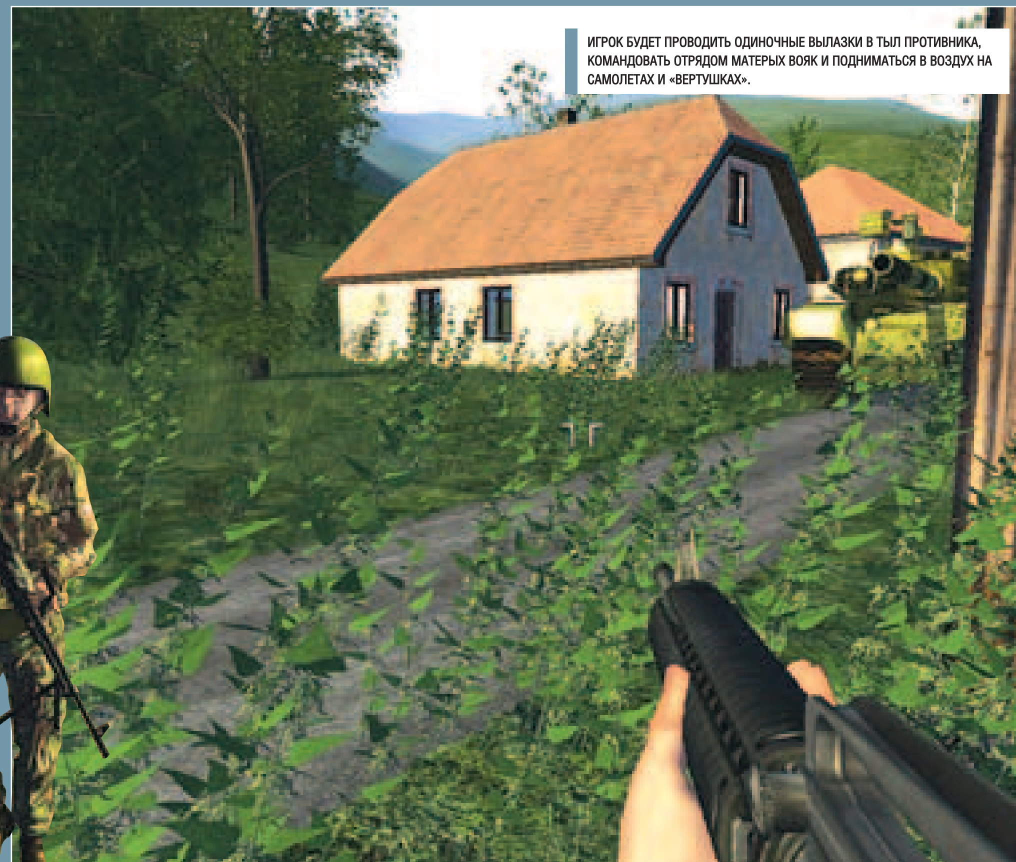




ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ
НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА
Альтернативная история реальной войны
"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт"".
PC Игры, № 7, 2005
"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красочная стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".
Страна Игр, №16, 2005
BURUT
WWW.RUSSOBIT-M.RU



ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ КАМПАНИИ ОСНОВАНЫ НА ВОЕННЫХ КОНФЛИКТАХ 70-Х ГОДОВ XX ВЕКА В ЮГО-ВОСТОЧНОЙ АЗИИ, ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЕВРОПЕ И АФРИКЕ.



ИГРОК БУДЕТ ПРОВОДИТЬ ОДИНОЧНЫЕ ВЫЛАЗКИ В ТЫЛ ПРОТИВНИКА, КОМАНДОВАТЬ ОТРЯДОМ МАТЕРЫХ ВОЯК И ПОДНИМАТЬСЯ В ВОЗДУХ НА САМОЛЕТАХ И «ВЕРТУШКАХ».



НЕСМОТРЯ НА ОБНОВЛЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК, С ВИЗУАЛЬНОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ OF2 НЕ ШИБКО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СВОЕЙ ПОСЕДЕВШЕЙ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Bohemia Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.flashpoint2.com

Operation Flashpoint 2

«Война – это весело, война – это прибыльно, война не требует жертв», – выдержка из личных дневников сотрудников Bohemia Interactive.

Вот бежит солдат Смит. У него толстуха-жена, двое детей, заболевших ветрянкой, пенсионерка-мать и небольшой домик. Минутой позже на горизонте появится танк и отправит бойца на встречу с богом. Жалко? Вовсе нет. Вот ползет солдат Джонс. Он смельчак, каких мало, отлично стреляет, лучший в части по рукопашному бою, но по ночам его мучает бессонница... Джонс управился с танком парой гранат и погиб от предательского выстрела в спину. Игрок любит шутить.

В виртуальном театре военных действий один актер овацию не сорвет; теперь спектакль делают режиссер-игрок и покорная ему полигональная труппа из двух десятков моделей. Начать войну без вас они не могут, закончить тоже. Реализм неуклонно растет. Вышел очередной Battlefield, идут работы над Game 2 (она же Operation Flashpoint 2) и, быть может, всего лишь через год шутить будут они, солдаты Смит и Джонс, бывшие рабы.

Это не «белая горячка», не плод моих фантазий. Bohemia Interactive собирается оживить виртуальных бойцов, научить их трезво оценивать сложившуюся ситуацию. Расстреляли у стенки нескольких мирных граждан, не прикрыли товарищей в бою – готовьтесь к тому, что в разгар схватки о вас просто забудут. С другой стороны, грамотными приказами и самоотверженными действиями в бою вы сможете заслужить уважение и почет среди однополчан.

Operation Flashpoint предполагает использование разнообразной военной техники на картах внушительных размеров. При этом расстрел танков из РПГ, атака с воздуха и применение средств ПВО должны сливаться в нечто единое, именуемое боевыми действиями. Поможет уникальный физический движок, по велению которого будут правильно разрушаться всевозможные постройки.

Пока что о Game 2 известно очень немногое, а потому к теме нового творения Bohemia Interactive нам, видимо, придется возвращаться не раз и не два.

Скандал в Богемии

Шумиха вокруг Game 2 поднялась преизрядная. Дело в том, что первоначально игра носила имя Operation Flashpoint 2. Однако спустя некоторое время прошел слух, будто никакой OF2 нет, а вместо нее Bohemia Interactive разрабатывает проект Armed Assault (релиз – конец 2005 года), тоже продолжающий традиции первой игры чешских девелоперов. Разбирательства длились недолго, и вскоре выяснилось, что OF2 все-таки быть, вот только все права на торговую марку «Operation Flashpoint» принадлежат Codemasters. Сейчас к светлому будущему ведут два пути: либо (что вероятнее) Bohemia и Codemasters заключат договор об издании игры с нормальным названием, либо чехам придется придумывать новое имя своему детищу.




ЕСЛИ ГДЕ-ТО
ЗАВЕЛИСЬ ЛЕВЫЕ
КОМПЬЮТЕРЩИКИ
computers
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
Товар сертифицирован



ПРИЦЕЛ НАВЕДЕН – СЕЙЧАС БУДЕТ СУПЕРУДАР!


ПОКА ДЖО РАЗБИРАЕТСЯ С ВРАГАМИ, СИЛЬВИЯ ЖДЕТ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ В УГЛУ.



ИНТЕРЕСНО, А КАК БУДЕТ РЕАЛИЗОВАН ЭФФЕКТ ЗАМЕДЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ ОДНИМ ИЗ ИГРОКОВ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	GameCube, PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com

Viewtiful Joe VFX Battle (рабочее название)

Серия Viewtiful Joe перерождается. Теперь игра ближе к жанру fighting, нежели к beat'em up.

Пару лет назад на GameCube, который здорово подустал от Марио и с нетерпением ждал новых гостей, появился необыкновенный Viewtiful Joe. Двухмерная история о незадачливом киномане, попавшем в самый что ни на есть всамделишный фильм вместо любимого супергероя, так приглянулась игрокам, что через год была портирована на PlayStation 2 с незначительными изменениями (дополнительный герой Данте из Devil May Cry, открывающийся после первого прохождения игры, например). Вторая часть была подготовлена разом для обеих консолей и вышла аккурат ко дню дураков – к Первому апреля, получив от «Страны Игр» 8.5 баллов и значок «СИ рекомендует» в придачу. На E3 2005 Capcom показала аж две новые игры во вселенной Viewtiful Joe: Viewtiful Joe DS и Viewtiful Joe VFX Battle. О первой читайте в разделе «Коротко», о второй речь пойдет сейчас.
После последней порции приключений Джо из сплоченных рядов фанатов послышался гулкий ропот: как же так, вторую часть под копирку срисовали с первой – еле отличишь! Ни одного значимого изменения, ни одного новшества, ни малейшего дуновения свежести! В связи с этим, многие сочли Viewtiful Joe 2 лишь набором дополнительных уровней, решив ждать действительно новую часть. Она пришла.
Итак, Viewtiful Joe VFX Battle (в Японии игра выйдет под именем Viewtiful Joe Battle Carnival, а в США – Viewtiful Joe: Red Hot Rumble) – это скорее файтинг, чем обычный двухмерный скролл-экшн. Два геймера могут как совместно проходить игру в кооперативном режиме, так и драться друг с другом в versus mode. Оформленный в модном cel-shading, VFX Battle предлагает игроку интерактивную окружающую среду, что, по словам разработчиков, открывает необыкновенный простор для веселого молотилова. Также в versus-режиме игроки попутно могут использовать напирающих врагов как оружие, швыряясь ими направо и налево. В Штатах игра должна появиться как раз к рождественским праздникам, так что хорошие продажи заранее обеспечены. Надеемся, что Европу не забудут, и до Дня дураков на сей раз ждать не придется. ■

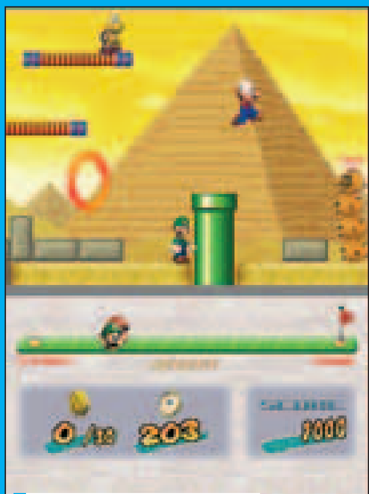
Мисс Мурпл – в роли мисс Бурпл...

Сюжет Viewtiful Joe VFX Battle чрезвычайно забавен даже для комикса. Капитан Блю (Captain Blue) решил снять новый фильм, да только так и не решил, кого же позвать на главную роль. Долго думал свою думу Капитан Блю, но ничего путного так и не выдумал. И устроил он состязание между кандидатами, мол, самый достойный и получит многомиллионный контракт и место на афишах кинотеатров всего мира. Так начался турнир... Во Viewtiful Joe VFX Battle Capcom задействовала множество новых и не очень героев – самого Джо, его подругу Сильвию, Капитана Блю... Обещаны и секретные персонажи.



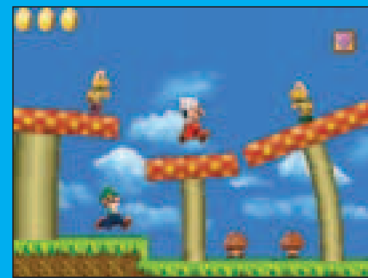


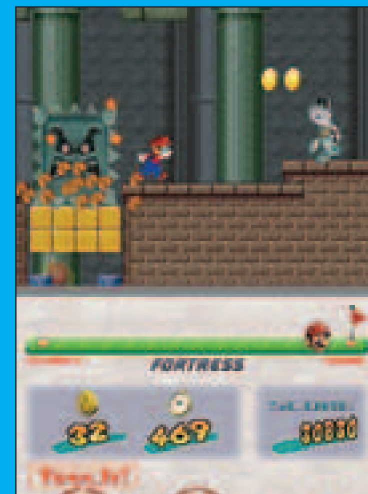
Коллекционный календарь BURNOUT REVENGE
в ПОДАРОК покупателям игры!*
СПЕШИТЕ, количество календарей ограничено!
SUGAR
BURNOUT
BURNOUT
REVENGE
PlayStation.2
* в торговых сетях "СОЮЗ", "Видеоленд",
"М.Видео", "Белый Ветер", GamePark
и других магазинах. А также,
в интернет-магазинах Озон и Gamepost
Подарок гарантирован каждому
покупателю игры со специальной
наклейкой.
WWW.SOFTCLUB.RU
© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and RenderWare are trademarks or registered trademarks of Criterion Software limited in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



НА НИЖНЕМ ЭКРАНЕ – СТАНДАРТНЫЙ НАБОР ИНФОРМАЦИИ И СОБРАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ. НО ЭТО ПОКА.

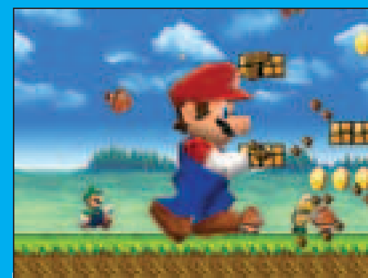


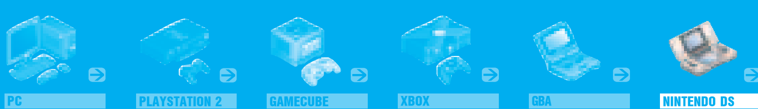




ГДЕ МАРИО – ТАМ ГРИБОЧКИ!







Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo.com/gamemini?gameid=ad5a45fd-b1c2-403c-970a-9e3ffa35a5b8&

New Super Mario Bros.

Марио возвращается – в трехмерном антураже, но с классическим двумерным геймплеем.

Да-да, вы не ослышались. Спустя столько лет старый-добрый «Марио», олицетворение чистого платформенного геймплея, получает на Nintendo DS полноценное продолжение – не RPG, не спорт, не трехмерное приключение, а «тот самый» двумерный платформер.

Графика в New Super Mario Bros., впрочем, полигональная – и это делает анимацию персонажей куда более плавной, а главное, избавляет игру от «плиточности» бэкграундов, открывая тем самым новые просторы для интерактивности. Платформы качаются взад-вперед, враги строят гримасы, а Марио, проглотив вязанку грибочков, вырастает до размеров Годзиллы и разрушает препятствия, попутно подавляя врагов своим... авторитетом. Новая оболочка, однако, ничуть не убавляет старого шарма: даже взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять, перед нами – «настоящий Марио». И сложность, соответствующая старым восьмибитным играм, это еще раз подчеркивает.

Геймплей изобилует знакомыми элементами. Тут и прыжки по врагам, и использование панцирей для сбивания нескольких противников сразу, и телепортационные трубы, ведущие к бонусам. Можно собирать предметы (знакомые нам грибы и огненные цветочки), причем, как и в Super Mario World, лишние вещи складируются в инвентаре, – а применяются нажатием на пиктограмму (нижний экран, да-да). За прошедшие годы, однако, Марио поднабрал сноровки и ныне вовсю щеголяет акробатическими приемами – сальто делает, от стенок отпрыгивает. Скучать не придется!

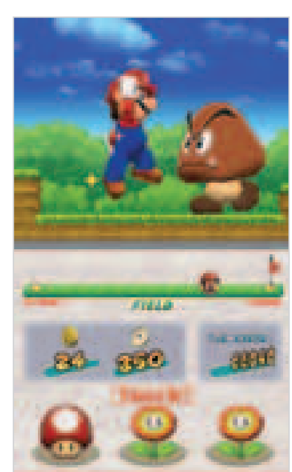
Предусмотрен в New Super Mario Bros. и режим игры вдвоем – в виде соревнования на скорость прохождения уровней. Марио и Луиджи в лучших традициях Mario Kart могут подбирать бонусы, помогающие им либо мешающие противнику.

New Super Mario Bros. увидит свет в конце этого года, два десятка лет спустя после выхода оригинала. И мы искренне надеемся, что затухающее пламя двумерных платформеров вдруг вспыхнет с новой силой. ■

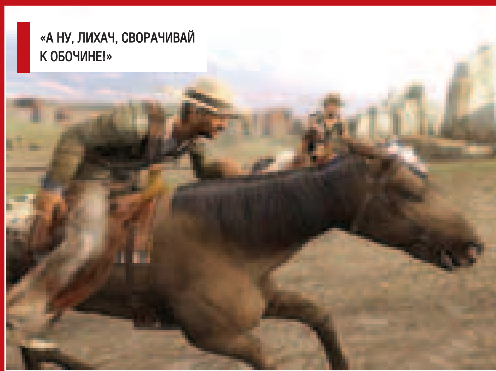


Долгое ожидание

Первая часть Super Mario Bros. (в народе известная как просто «Марио») революционизировала мир видеоигр 20 лет назад, установив стандарты качества своим увлекательнейшим геймплеем и отличным дизайном уровней. Последовало два сиквела на NES – однако по-настоящему нового двумерного платформера с Марио в главной роли мы не видели аж с 1990 года, когда свету была явлена Super Mario World. GBA удостоился четырех переизданий старых хитов (две части SMB и две части SMW), но новые «братья Марио» появятся только на Nintendo DS – после пятнадцатилетнего перерыва.




ТЫ КОГО НАЗВАЛ
ЧЕРВЯКОМ?
WORMS 4
МАУНЕМ
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters").
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Бука


«А НУ, ЛИХАЧ, СВОРАЧИВАЙ К ОБОЧИНЕ!»


УДАРИМ КОНОКРАДСТВОМ ПО АВТОМОБИЛЕУГОНСТВУ!


КОВБОЙСКАЯ ЭСТЕТИКА ВЕСТЕРНА, ВЕРОЯТНО, ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ ТЕМ, КОГО ПОКОРОБИЛ ЧЕРНОКОЖИЙ ПЫЛ ШТАТА SAN ANDREAS.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX

Автор:
Alane
alane@fakemail.org

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.neversoft.com

Gun

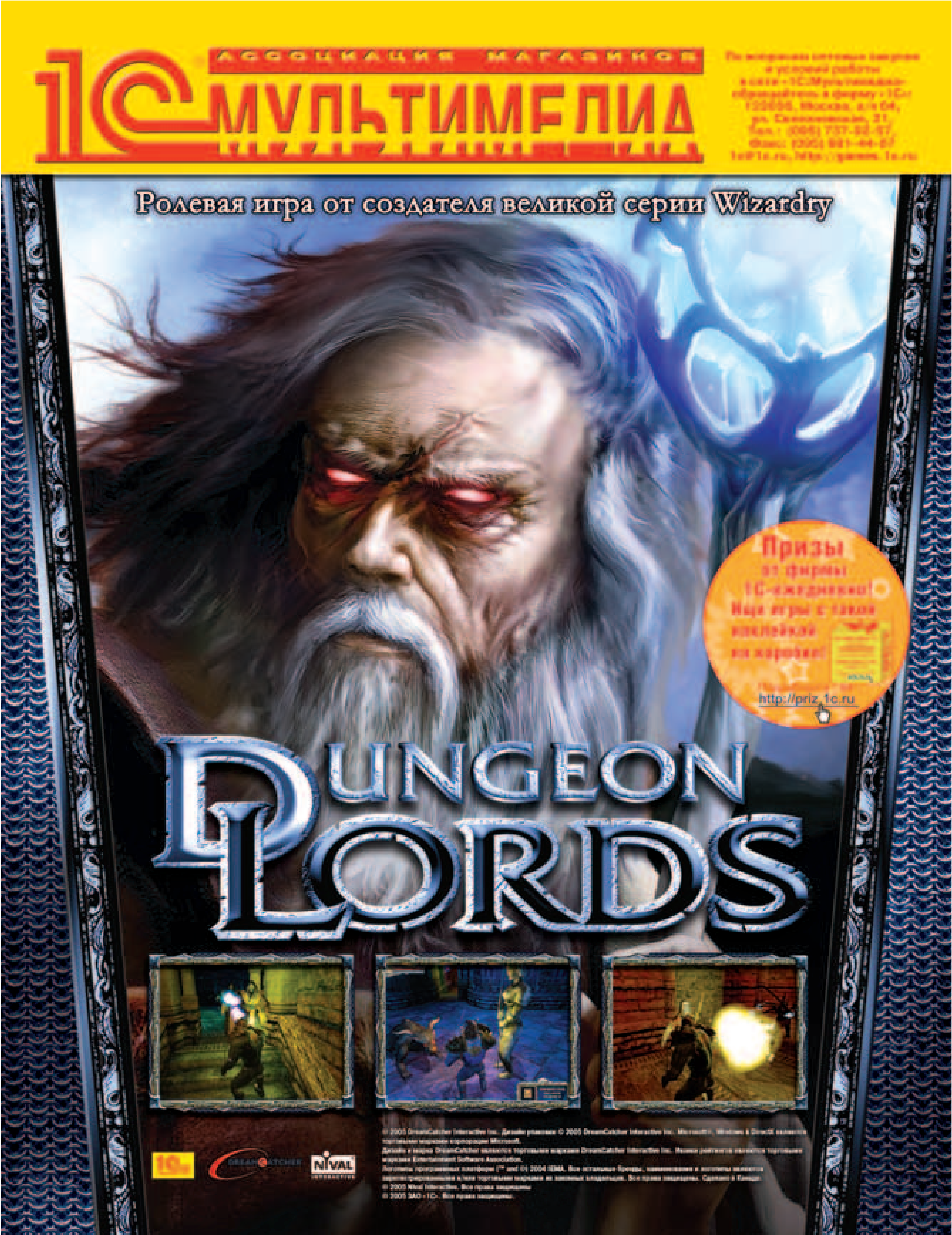
Почти все, за что берется контора Neversoft, превращается в золото, будь то спортивный симулятор или виртуальные приключения Человека-паука.

Если вы, друзья мои, никогда не слышали об упомянутой студии, стало быть, виртуальный спорт – не ваша стихия. Специально для эрудитов даю справку: Neversoft – автор симуляторов под лейблом Tony Hawk's, неплохо имитирующих экстремальную жизнь профессионального скейтбордиста. Ныне же именитые гейм-дизайнеры заняты воплощением совершенно другой затеи; их нынешний проект под заголовком Gun – нескромная попытка приспособить концепцию Grand Theft Auto к антуражу Дикого Запада. Разумеется, в те далекие времена не было автомашин, зато были лошади, револьверы и ненадежные банки, регулярно подвергавшиеся бандитским налетам. Все это (и многое другое) присутствует в новой игре от Neversoft, и потому проект под названием Gun полноправно именуется виртуальным вестерном!
Главное, что привлекает в Gun, – это вовсе не обилие стрельбы, драк и даже не возможность ездить верхом. Главное – это обширный трехмерный мир, доступный для планомерного исследования. В этом и заключается сходство проекта с пресловутой GTA. То есть, несмотря на линейность основного сценария, вы можете наплевать на миссии и отправиться кутить в бордель или салун. Либо – переключиться на выполнение квестов, которыми вас любезно снабжают встречные NPC.
Не последний по важности факт: главного героя зовут Колтон, и цель его нелегкой жизни – месть. Парень мстит за убитого отца, и ради этого благородного дела ему (а значит и вам) придется пройти огонь и воду: грабежи, перестрелки, охота на конокрадов – вот лишь малая часть того, что ожидает бесстрашного ковбоя.
«RPG'шность» игры проявляется в накоплении опыта и выучивании свежих ковбойских приемов. Со временем Колтон станет более сильным и метким, и тогда массовые конные ристалища с участием десятков человек будут для вас привычным делом.
Gun выглядит хорошо на всех платформах, но версия для Xbox 360 обещает быть самой расчудесной. Однако какой бы платформой вы ни владели, Gun едва ли разочарует искателя приключений: обширные прерии и романтика ковбойской жизни – это ли не мечта? ■

Долой «умную» камеру!

Комбинация вида от первого лица с привычным для 3D-боевика «взглядом из-за спины» перестала быть редкостью в современных играх. Это – идеальный способ убить двух зайцев: одновременно решаются проблемы и камеры, и боевой системы. При этом игра не получает непопулярный ярлык «FPS», ведь играть от третьего лица все-таки можно. Разработчики Gun в заимствовании идей пошли еще дальше: приспособили для своих целей знаменитый эффект bullet time. Время вдруг замедляется, и камера начинает наматывать круги вокруг застывших героев. Копирайт братьев Вачовски. Доработал напильником Макс Пейн.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry
Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
http://priz.1c.ru
DUNGEON LORDS
DREAMCATCHER
NIVAL INTERACTIVE

Бойцы скачут вверх и вниз между уровнями или же остаются лежать безжизненными тушками, пока фоны сменяют друг друга сродни пейзажам за окнами мчащегося во весь опор поезда.

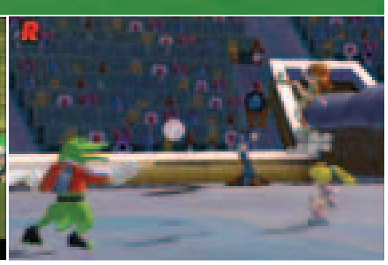
MARIO SMASH FOOTBALL

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	sport
зарубежный издатель:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Next Level Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	5 декабря 2005
ОНЛАЙН:	http://www.nintendo.com



А ВЫ ТОЖЕ СМОТРЕЛИ «УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ»?!





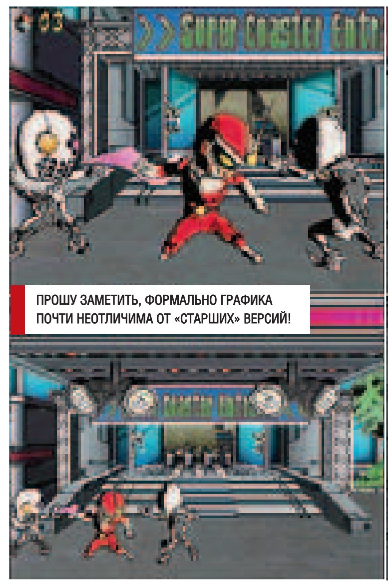
Как и Mario Superstar Baseball, Mario Smash Football (Super Mario Strikers в США) является еще одной sport-party-arcade-game с множеством узнаваемых героев, веселым игровым процессом и фейерверком красок. Всем фанатам футбола, приунывшим после позорного выступления национальной сборной и чемпиона России, клуба «Локомотив», рекомендуем расслабиться и попытаться получить удовольствие. Благо, для этого созданы все условия.

В самом начале матча игроку предстоит выбрать капитана команды: Марио, Данки Конга... и далее по накатанной. От этого решения зависит стиль ведения игры, распределение сил на поле и вид супеудара. Несмотря на откровенно мультяшный стиль, ошибочно думать, что за веселой кутерьмой потеряется столь необходимый тактический элемент. Да, ждать реалистичности нового Pro Evolution Soccer точно не стоит, но от «сокера с Марио» этого и не требуется – ему и без того найдется, чем привлечь игрока; уже достоверно известно о некоторых премудростях футбола от «водопроводчико итальяно». Для победы (особенно над живым противником) мало просто носиться по полю и пинать мяч: игроки, к примеру, смогут увеличивать силу своего удара специально для прорыва обороны соперника. Для выполнения этого трюка необходимо зажать одну кнопку, а затем вовремя нажать другую (нечто подобное реализовано в гольф-играх). Если все сделать верно, удар выйдет воистину сокрушительным, а уж если его выполнит сам капитан команды – полет реактивного мяча нам покажут во всех ракурсах при помощи мини-заставки. И это лишь один из множества «финтов», каковых нам наобещали огромное количество. Мы будем держать вас в курсе. ■

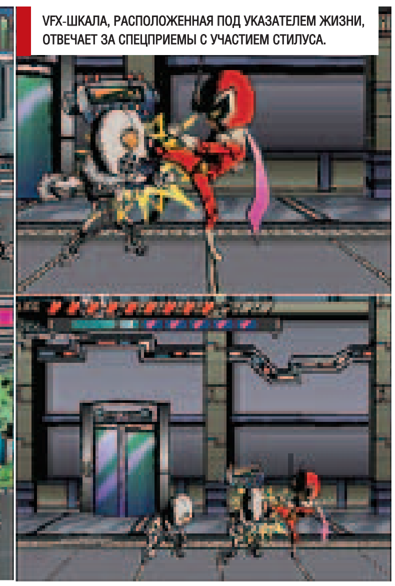
Алексей Руссол vercetty@gameland.ru

VIEWTIFUL JOE DS

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	3 октября 2005 (США)
ОНЛАЙН:	http://www.capcom.com



ПРОШУ ЗАМЕТИТЬ, ФОРМАЛЬНО ГРАФИКА ПОЧТИ НЕОТЛИЧИМА ОТ «СТАРШИХ» ВЕРСИЙ!



VFX-ШКАЛА, РАСПОЛОЖЕННАЯ ПОД УКАЗАТЕЛЕМ ЖИЗНИ, ОТВЕЧАЕТ ЗА СПЕЦПРИЕМЫ С УЧАСТИЕМ СТИЛУСА.

Для геймеров, проведших последние два года жизни в бронепоезде (пропустить GC-версию Viewtiful Joe еще было можно, но профукать релиз для массово популярной на родине слонов PS2... Уму непостижимо!) – краткий ликбез. Итак, Viewtiful Joe – это потрясающая сказка о супергерое-кинолюбителе, исполненная в необычном графическом стиле, весьма напоминающем комикс (ау, фанаты Comix Zone!); не столь консервативный, как в TMNT, напротив – смелый и инновационный.

Прошло время, и вот уже Смотритекопельный Джо стучится в инновационные двери Nintendo DS. На первый взгляд Viewtiful Joe DS (рабочее название, оно еще может поменяться) не являет собой ничего нового: Джо, щеголяя пестреньким одеянием спасителя хилых и убогих, по-прежнему бродит по улицам и лупит пучеглазых врагов нехитрыми приемами. Все постарому, разве что время ему теперь неподвластно: ни замедлить, ни ускорить секундную стрелку мы теперь, увы, не в состоянии. Зато освоим намного более интересные телодвижения. Используя тактильный экран консоли от Nintendo, игрок может провести стилусом горизонтальную линию, разделив тем самым дисплей (и, по совместительству, все нижнее игровое поле) надвое. Это действие позволит добраться до предметов окружающей среды, недоступных ранее: водную струю мы направим на огонь, преграждающий путь, а из энергетических щитов повырываем провода, отключив защитное поле. В общем, хоть что-то свеженькое, а то после «косметической» Viewtiful Joe 2 многие поспешили списать серию в утиль. Верхний экран показывает то же, что и нижний, только в приближенном варианте (на скриншотах это более чем наглядно). Простенько, но с заковыркой. Расходуя драгоценные запасы специальной VFX-энергии (синяя шкала на нижнем экране), мы можем применять различные суперудары. А теперь возьмите в руки стилус. Взяли? Одним лишь прикосновением вы сможете уменьшить размеры врага или сотворить над ним еще какую неприятность, а также разбивать предметы обстановки и их осколками поражать супостатов. В общем, признаемся, Viewtiful Joe DS пока что выглядит именно такой, какой мы искренне желаем ее видеть, – дерзкой, интересной и безумно захватывающей. ■

Алексей Руссол vercetty@gameland.ru



Resident Evil: Deadly Silence (DS)

Издательство Capcom анонсировало вольный пересказ самого первого Resident Evil (Biohazard в Японии) для двухэкранной Nintendo DS. Безусловно, резать зомби стилусом – это весело, но нужен ли нам еще один римейк? Подробности – в будущих номерах «СИ».

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action/fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Arc Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	15 сентября 2005 (Европа)
ОНЛАЙН:	http://www.guiltygearx.com



ЛЯЗГ МЕЧЕЙ, СВИСТ БОЕВЫХ ЯКОРЕЙ – А ЛЮСТРА ВСЕ ЕЩЕ ЦЕЛА!

ПОДРАТЬСЯ И ПОДКРЕПИТЬСЯ – НИ ОДНА АРЕНА НЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ ЛОВУШЕК И АПТЕЧЕК!

Проблемы однообразных сиквелов для нестареющей серии двухмерных файтингов Guilty Gear не существует. Вместо разработки полноценного продолжения с самостоятельным сюжетом и новой графикой (а то и, чем Джастис не шутит, анимированными видеороликами) Arc Systems сконцентрировала все усилия на полировке однажды созданной боевой системы и экспансии на новые консоли. Что поделать, для турниров важнее механизм сражений, а не повод. Приоритет мультиплеера стал особенно заметен по Guilty Gear Isuka. Традиционное выяснение отношений «один на один» сменилось командным подходом «двое против двоих». Увеличившееся количество живых противников, важность координирования действий внутри команды – и без того динамичные раунды приобрели дополнительную остроту, новое измерение. В одиночном же режиме двуплановые схватки превратились в очередную «фишку» боевой системы – еще один финт ушами, еще одно препятствие, которое необходимо учесть и преодолеть.

Guilty Gear Dust Strikers для Nintendo DS адаптирует идеи Guilty Gear Isuka под возможности двухэкранной карманной консоли. Надоело драться вслепую на задворках, пока на переднем плане столбом до небес полыхает пламя? Четверо бойцов превращают экран в спрайтовую кучу-малу спецэффектов? Арена в DS разведена на два экрана. Как заправские герои платформеров, скачут бойцы вверх и вниз между уровнями или остаются лежать безжизненными тушками, пока фоны сменяют друг друга сродни пейзажам за окнами мчащегося во весь опор поезда. Графика по-прежнему яркая и анимешна, но спрайты непривычно мелки. Разработчики вновь сделали выбор в пользу ужимания масштабов наследия Guilty Gear X, хотя куда уместнее (а главное, заметнее!) смотрелись бы мини-версии персонажей (а-ля Guilty Gear Petit). Выигрыш не за счет бешеной дроби по кнопкам, а благодаря знанию персонажа – основной принцип боев Guilty Gear пока еще не был удачно реализован на карманных консолях. Вряд ли простота снизит притягательность режима Versus, но насколько интересным окажется одиночное прохождение? ■

Наталья Одинцова serizawa@mail.ru

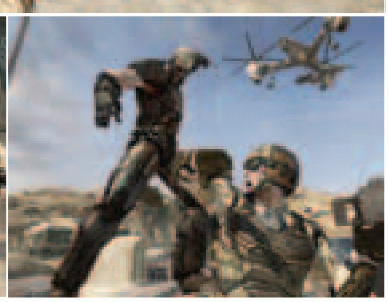
Enemy Territory: Quake Wars – это рассказ о первом вторжении пришельцев на Землю, и вам тут отведено главное место.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Splash Damage и id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	32
ДАТА ВЫХОДА:	1 января 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.enemyterritory.com


ВОЕННАЯ ТЕХНИКА НАСЧИТЫВАЕТ ОКОЛО 40 ВИДОВ ТРАНСПОРТА: ОТ МЕЛКИХ КВАДРОЦИКЛОВ ДО ГРОМАДНЫХ ТАНКОВ.





В далеком 1997 году на прилавках магазинов появился Quake II. И вот теперь, через восемь лет, пришла пора узнать, как начиналась та давняя война. Enemy Territory: Quake Wars – это рассказ о первом вторжении пришельцев на Землю, и вам тут отведено главное место.

В новом онлайновом шутере вам предстоит сделать выбор, за кого сражаться: людей (Earth Defense Force) или инопланетян – Strogg. В отличие от Quake IV, в котором будут преобладать закрытые пространства, в ET:QW частенько придется воевать под открытым небом. Причем время от времени оно будет темнеть: день сменяется ночью, как и положено. В сумерках трупы ваших врагов будут освещаться луной и простыми электрическими фонарями. Если захочется немного приглушить свет, можно расколотить лампочки. К сожалению, полной темноты не добьешься: луну-то все равно не выключить. Транспорт, которого в игре навалом, ведет себя примерно так же, как и в Battlefield 2: например, если усадить в багги доктора, то машина начнет лечить всех, кто в нее залезет. Оттуда же позаимствовали систему званий и продвижение по службе, призванные поощрять командную игру.

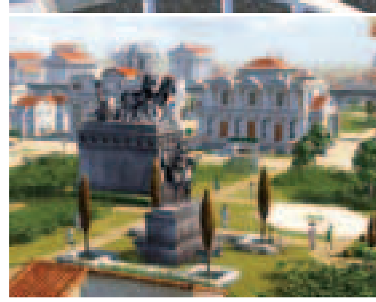
Многообещающий проект от Splash Damage и id Software должен выйти в конце нынешнего года. Примерно тогда же в Raven Software собираются выложить на прилавки Quake IV. Эта пара отлично дополнит друг друга. Берегитесь, грядет пора Quake! ■

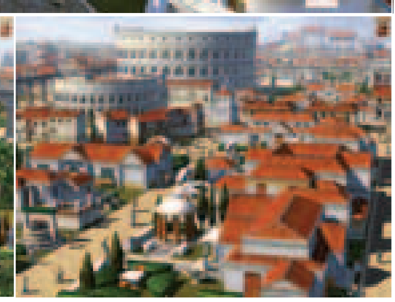
Restless restless@yandex.ru

CAESAR IV

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
ОНЛАЙН:	http://www.caesariv.com


У ПОЖАРНЫХ СЛУЖБ СЕГОДНЯ ВЫХОДНОЙ. РЕЗУЛЬТАТ, КАК ВИДИТЕ, НАЛИЦО.





После выхода Immortal Cities: Children of the Nile студия Tilted Mill Entertainment продолжает исследовать жанр управленческих стратегий. Результатом изысканий стал анонс игры Caesar IV, лицензированной у Sierra.

Суть игрового процесса со времен ранних инкарнаций сериала ничуть не изменилась. Вы – правитель небольшого древнеримского городка, и должны постоянно развивать подчиненное селение, защищать его от налетов варваров, заботиться о гражданах, а также продвигаться по карьерной лестнице.

В каждом новом регионе вам подвластно все: возводите дворцы и сараи, мостите дороги, раскидывайте торговые сети, вгрызайтесь в недра и торгуйте полезными ископаемыми, набирайте волонтеров в регулярную армию. Добавьте сюда пожары, голод и атаки дикарей – и вы поймете, что роль управляющего провинцией не так уж проста.

Caesar IV обзаведется трехмерным движком и удобным интерфейсом. Из режимов игры, помимо обычной «Карьеры», заявлены отдельные сценарии, а также «Песочница», в котором у игрока нет определенных задач. Разработчики пока не спешат рассказывать о боевой части (останется она автоматической, или же у нас появится возможность руководить войсками) и мультиплеере.

Учитывая богатый опыт участников команды (костяк Tilted Mill составляют выходцы из упомянутой выше Sierra, которая и создала первые части «Цезаря»), нам лишь остается пожелать серии успешного перехода в третье измерение. ■

Сергей «Sir» Штепа sir285@gmail.com



Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)

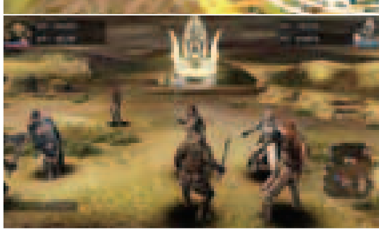
Онлайн-мультиплеер с огромной кучей режимов и две первые части сериала (Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake) – вот главное лакомство для сотен тысяч фанатов MGS по всему миру.Точная дата выхода «окончательной» версии Metal Gear Solid 3 пока не названа.

THE LORD OF THE RINGS TACTICS

■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.ea.com



ГРАФИЧЕСКИ LOTR TACTICS ВЫГЛЯДИТ НЕПЛОХО. РАЗВЕ ЧТО СМУЩАЕТ ОДНООБРАЗИЕ ТЕКСТУР И ЗАСИЛЬЕ КОРИЧНЕВОГО.





Хотя всеобщая истерия, вызванная экранизацией трилогии «Властелин колец», уже успела заметно поутихнуть, кое-кто все еще рассчитывает неплохо заработать на известном имени. Например, могучее издательство Electronic Arts, в недрах которого созрело стратегическое решение выпустить в ближайшем будущем новый проект по мотивам Lord of the Rings – на этот раз для PSP, неуклюже пытающейся покрепче встать на ноги.

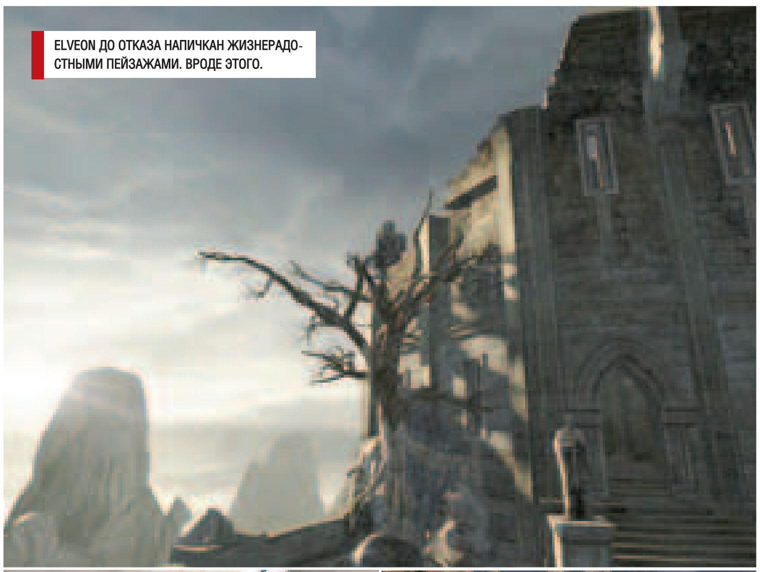
Новейшая интерпретация истории о Войне Кольца пока получила лишь рабочее название, The Lord of the Rings Tactics, но уже удивляет немалой амбициозностью. В планах разработчиков значатся две сюжетные кампании по два десятка миссий в каждой, а к ним в придачу – изрядное количество дополнительных заданий. Разумеется, предусмотрена возможность выступать как на стороне Братства Кольца, так и находящейся на службе Мордора нечисти (в первую очередь, Назгулов). Причем, устав от сражений с AI, вы запросто сможете применить тактические навыки в многопользовательских баталиях с друзьями через Wi-Fi. Собственно бои проходят в пошаговом режиме, при этом в арсенале каждого персонажа найдется место и обычным атакам холодным оружием, и магии. Не забудут даже о summon-заклинаниях – например, Арагорн в трудные минуты способен призывать на помощь Армию Мертвых. Более слабых участников отряда удобно прятать в тылу. Уязвимые в ближнем бою, они будут полезны в качестве артиллерии, закидывая врагов камнями и обстреливая из луков. При этом, чем выше огневая позиция, тем больше окажется радиус поражения. И, наконец, фанатам на заметку – не так давно получив право использовать не только кинолицензию, но и материалы литературного первоисточника, авторы TLotR Tactics поспешили заявить, что в их детище непременно засветятся эпизоды и герои, хорошо знакомые по книгам, но так и не добравшиеся до широкого экрана. Какие именно – пока секрет, раскрыть который, вероятно, мы сможем лишь после появления игры в продаже. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru

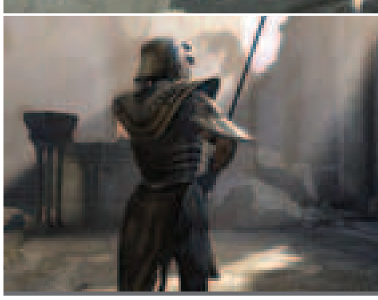
Первым делом вам придется доказать свою героическую сущность, истребив полчища «мелких» врагов, и лишь потом приниматься за главную задачу.

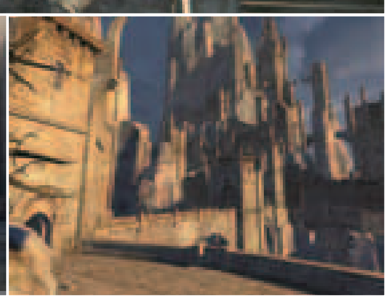
ELVEON

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	10tacle Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2007 года
ОНЛАЙН:	http://www.elveon.com



ELVEON ДО ОТКАЗА НАПИЧКАН ЖИЗНЕРАДОСТНЫМИ ПЕЙЗАЖАМИ. ВРОДЕ ЭТОГО.





У поклонников жанра action/RPG появился новый повод для радости. На прошедшей в Германии выставке Games Convention словацкая студия 10TACLE анонсировала Elveon – очередной проект, который претендует на лавры незабвенного Diablo.

Боги решили превратить мир Наон в истинный рай. Превращение изрядно затянулось, и завершить его предстояло потомкам Всевышних. Однако началась Новая Эра, и эльфы развязали междоусобную войну. Ни один громовержец не решился продолжать дело предков. Трансформация застыла, и казалось, что все обречены, но...

Остроухие существа вспомнили о древнем пророчестве, согласно которому все вернется на круги своя после освобождения городаНиматар. Увы, селение захватили злостные приверженцы Тьмы, и уничтожить порождения Хаоса может только наилучший воин Наона. Как вы уже, наверное, догадались, эта роль возложена на игрока.

Первым делом вам придется доказать свою героическую сущность, истребив полчища «мелких» врагов, и лишь потом приниматься за главную задачу. Геймплей обещает быть очень живым и насыщенным, а визуальный ряд – радовать глаз. Ведь продукт опирается на крепкие плечи сверхсовременного Unreal 3 Engine (неплохой способ привлечь внимание). И, пожалуй, по всем статьям Elveon вполне заслужил предварительную оценку «любопытный проект». Ждем дальнейших подробностей от разработчиков. ■

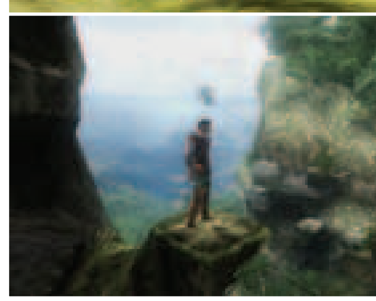
Сергей «Sir» Штепа sir285@gmail.com

BLACK BUCCANEER

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	10tacle Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	WideScreen Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	второй квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.black-buccaneer.com



ВИДИМО, В ТАКОГО КРАСАВЦА МОЖНО БУДЕТ ПРЕВРАЩАТЬСЯ, КОГДА СТАНЕТ СОВСЕМ ХУДО.





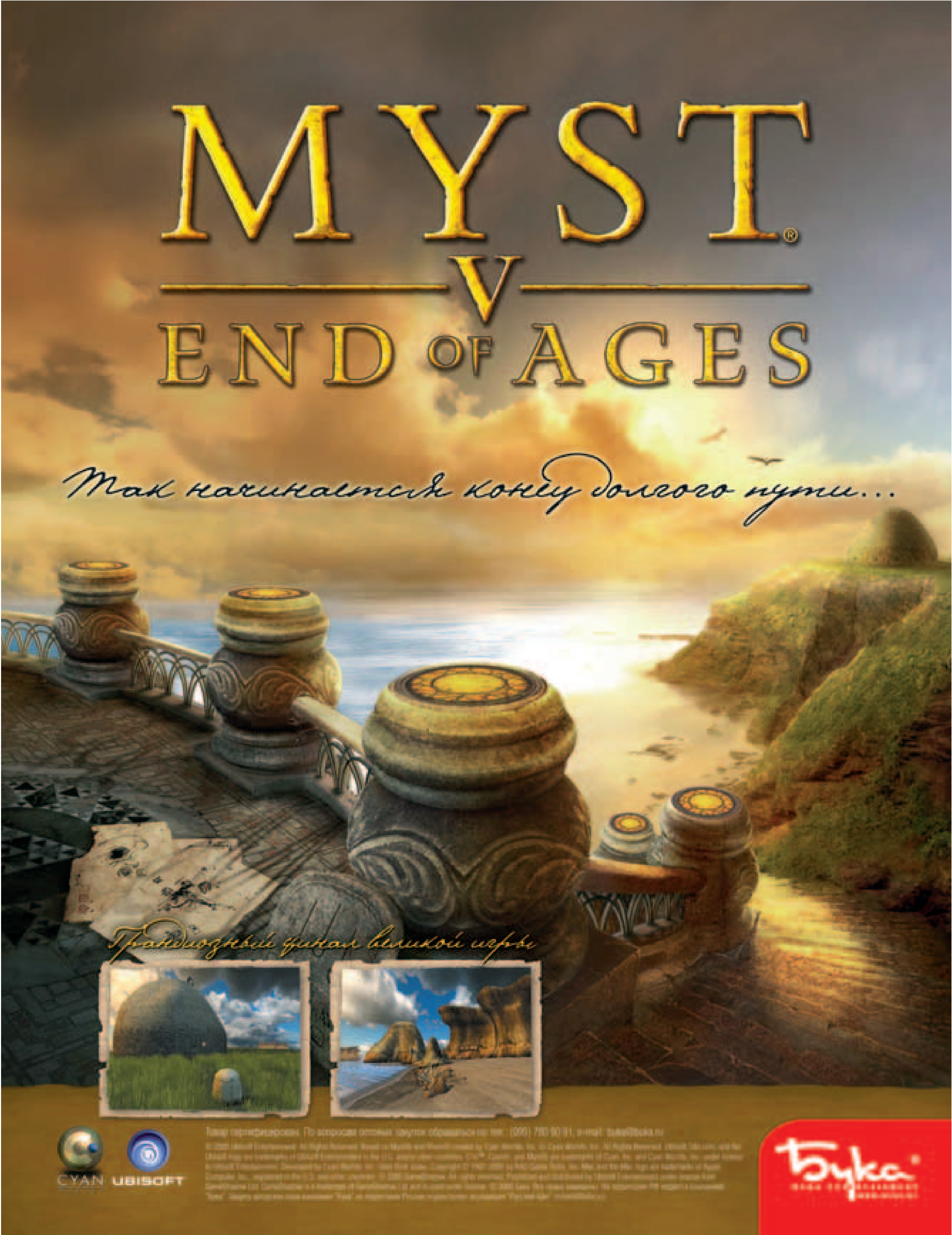
«Судно, на котором служил молодой моряк Френсис Блейд, попало в ужасный шторм и потерпело крушение вблизи Карибского архипелага. Юнге повезло: волны не поглотили его, а выбросили на знойный пустынный берег. Матрос обнаружил прямо на пляже магический череп-амулет, который наделил своего нового владельца силой Черного Пирата. Благодаря магической находке Френсис узнал о закопанных где-то неподалеку несметных богатствах и решил во что бы то ни стало их найти».

Такова завязка проекта Black Buccaneer – еще одного представителя популярного жанра action/adventure. Разработчики взяли за основу своего детища классическое «рубилово» a-la Rune и приправили его замечательным сюжетом в духе пиратских романов.

Во время путешествия вы посетите 26 уровней, расположенных в девяти различных мирах. Львиную долю времени придется истреблять представителей тропической фауны, которыми кишмя кишат здешние просторы. Иногда можно превратиться в огромного монстра, способного разорвать в клочки целое стадо кровожадных горилл. На закуску – головоломки и смертоносные ловушки.

Прекрасные модели различных животных, потрясающее освещение и правдоподобная густая растительность просто пленили посетителей выставки в Лейпциге. И хочется верить, что к релизу игра не растеряет своего пиратско-обезьяньего шарма. ■

Сергей «Sir» Штепа sir285@gmail.com


MYST®
V
END OF AGES
Так начинается конец долгого пути...
Грандиозный финал великой игры
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
CYAN
UBISOFT
Бука®

SPARTA: ANCIENT WARS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
РАЗРАБОТЧИК:	World Forge
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.playlogicgames.com/sparta

Sparta – Ancient Wars это:

- возможность создавать уникальных юнитов, комбинируя их оружие, доспехи и средства передвижения;
- использование вражеских кораблей, осадных орудий и даже боевых животных.



Спартанцы спрашивают не сколько врагов, а где они!

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
РАЗРАБОТЧИК:	GSC Game World
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.heroesofae.com

Heroes of Annihilated Empires это:

- 6 непохожих друг на друга рас и сотня существ;
- модернизированный движок «Казаков 2» и 64 тысячи юнитов на поле боя одновременно;
- сценарий работы настоящего фэнтезийного писателя.

«Казаки» в фэнтези-исполнении? Выглядит интересно.

RUMBLE ROSES XX

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com



Rumble Roses XX это:
- два десятка едва одетых и весьма нескромных дам;
- захватывающие tag-сражения «двое на двое»;
- специальные taunt-приемы, чтобы злить соперниц и заводить зрителей;
- одиночные и командные онлайн-сражения.

Не дают лавры Tecmo покоя Konami...

50 CENT: BULLETPROOF

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PSP
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Genuine Games
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.the50centgame.com

Закончились съемки биопика «Стань богатеем или сдохни в попытках» (Get Rich or Die Tryin'), и уже в ноябре картина выйдет в прокат. Сценарист тем временем подрабатывает в Genuine Games.





THE LEGEND OF HEROES

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Bandai Interactive
ДАТА ВЫХОДА:	25 октября 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
www.BandaiGames.com

Соскучились по старым-добрым old-school RPG? Потихоньку и PSP обзаводится ролевыми играми!





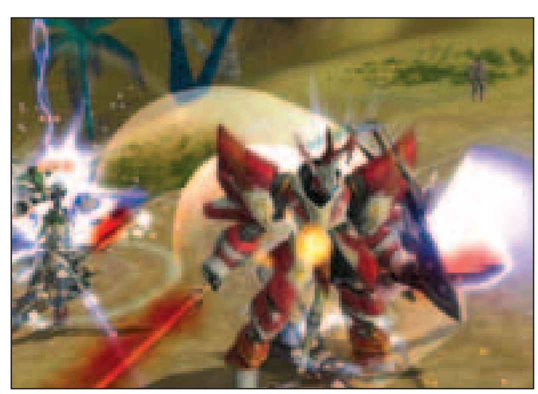
RISING FORCE ONLINE



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	CCR Inc.
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
www.codemasters.com/rfonline

Очередная MMORPG с ярко-выраженным «анимешным» дизайном и симпатичной графикой столкнет в затяжном бою две цивилизации – «фэнтезийную» Holy Alliance Cora и «техногенную» Accretia Empire.





СЕНТЯБРЬ 2005
PlayStation® Portable
РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ!
ЛУЧШИЕ ИГРЫ • MP3 • ВИДЕО • ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ • ИНТЕРНЕТ
mypsp.ru
yourpsp.com

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Тони Лайер



КОМПАНИЯ:
Tilted Mill Entertainment

ДОЛЖНОСТЬ:
Гейм-дизайнер

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Caesar IV, Immortal Cities: Children of the Nile, Lords of the Realm III

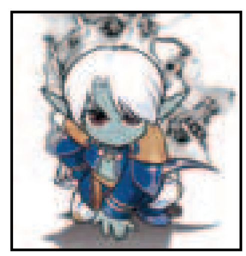
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Diablo II, The Legend of Zelda: The Minish Cap

ХОББИ:
Компьютерные игры, история, астрономия, покер

Не важно, как классно выглядит ваша игра, не важно, какие технологии вы используете, – если геймплей скучный, то игроки даже не обратят на проект внимания, а авторы рецензий смешают его с грязью. У меня стойкое ощущение, что в последнее время большинство проектов проваливаются именно по причине загубленного игрового процесса.
Откуда взялась такая тенденция? Я считаю, что основных причин две: нехватка времени и отсутствие фокуса у разработчиков. Когда игра сдается быстрыми темпами в преддверии дедлайна, наверняка, это скажется на ее качестве. Сейчас проблема только обострилась, потому что возможности компьютерного железа сильно возросли по сравнению с тем, что было хотя бы пару лет назад. Разработчики уделяют массу внимания использованию новых технологий. Зачастую это приводит к тому, что создатели проводят меньше всего времени за работой над элементами игрового процесса (абсолютно с вами согласны – *Прим. ред.*). Акцент ставится на трехмерной графике, различных новомодных спецэффектах и физике. Когда приходит время выпускать проект, а ни технологии, ни геймплей не доведены до ума, разработчикам остается закончить только первый пункт. В противном случае игра и вовсе не запустится.
Вторая причина, по которой страдает fun-factor, – отсутствие фокуса. Разработчики любят ориентироваться на широкие массы – на людей, которые на самом деле покупают пару игр в год. Чтобы понравиться этой аудитории, игра должна быть максимально простой и легкой. В результате такие проекты оказываются вообще никому не нужны.
Так что же делать разработчикам? Прежде всего, осознать, что сделать fun, игру – наиболее важная и приоритетна задача (let's hi-fun! – *Прим. ред.*) Это необходимо держать в голове все время. Всякие графические надстройки можно всегда выкинуть, если времени в обрез, но ни в коем случае не должен страдать геймплей.

ЦИТАТА:
У меня стойкое ощущение, что в последнее время большинство проектов проваливается именно по причине загубленного игрового процесса.

M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



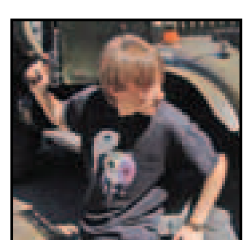
СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Final Fantasy Tactics Advance
- Ragnarok Online

Ура, свершилось! Не прошло и года с запуска консоли в Японии, как она все же добралась до Европы. Но главное, что, по имеющейся информации, это означает начало официальных продаж портативной системы и на территории нашей необъятной. Прямо не верится. Хотя я от покупки пока воздержусь, буду ждать белый вариант.

МЫ – это вот

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Тот самый Зонт-папарацци

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Star Wars: Galaxies
- Soul Calibur II

За все время в Лейпциге так и не поиграл в The Legend of Zelda: Twilight Princess. Каждый день ходил мимо с мыслью «нельзя, нельзя, надо серьезно играть, ты же как возьмешься, так и не оттащат до самого вечера». В последний день совершенно без сил на стенд Nintendo даже и не смотрел. Так я и остался без Twilight Princess, зато с носом.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Guild Wars
2	Psychonauts
3	GTA: San Andreas
4	Battlefield 2
5	EverQuest II
6	World of Warcraft
7	Блицкриг 2
8	Бригада Е5: Новый Альянс
9	Ночной Дозор
10	Bloodrayne 2

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Tekken 5	PS2
2	God of War	PS2
3	Destroy All Humans!	PS2, Xbox
4	Riviera: The Promised Land	GBA
5	Killer 7	PS2, GC
6	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
7	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
8	Gran Turismo 4	PS2
9	Jade Empire	Xbox
10	Psychonauts	PS2, Xbox

GAMEPOST

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

ИГРА НОМЕРА







Блицкриг 2 стр. 104

Первая часть породила новую забаву среди отечественных разработчиков: сделать свою игру на замученном до смерти движке. И чует сердце, следующий год тоже будет богатым на клоны.

■ **ГЕЙМПЛЕЙ:**
RTS. Про Вторую мировую. Надо ли что-то добавлять?

■ **ГРАФИКА:**
Картинку можно вращать и приближать, а ландшафт – не просто украшение, он серьезно влияет на ход боя. Ночные битвы очень красивы.

■ **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**
Революции не свершилось. «Блицкриг», доработанный и улучшенный. И танки наконец-то научились стрелять на ходу.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

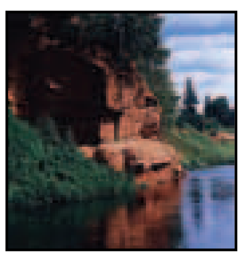
Алик aka Jmurik
alik@gameland.ru



СТАТУС:
Guild Master
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online

Свершилось чудо, и за один вечер я выбил два Imperium. В тот же день, недолго думая, я использовал один из них по назначению, и (game)land прописался в уютном мире Ragnarok Online в качестве самостоятельной гильдии с одноименным названием. Соседи по игре с недоверием задавали один и тоже вопрос: «А Вы правда из журнала?»

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Самый главный редактор
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Makai Kingdom

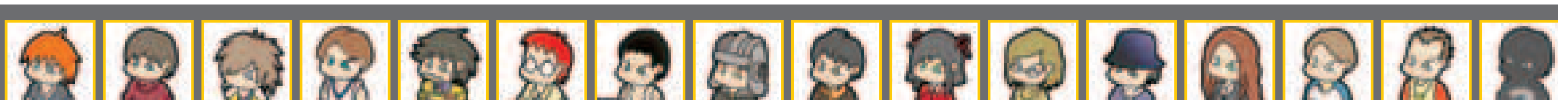
Только я вернулся из отпуска, как тут же меня оставили за главного. За все ошибки в этом номере жарить на медленном огне будут меня. В остальном все просто замечательно. И будет еще лучше, если нам дадут-таки визы в Японию. Там мы будем кататься на синкансене, гулять по Акихабаре и затариваться модными шмотками. Вроде, все.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Редактор
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Сдачу номера

Совсем недавно я так же сидел в офисе поздно вечером и пытался придумать осмысленный текст. Две недели пролетели незаметно, в вихре забот и безвозвратно потраченных нервов. При слове «эксклюзив» теперь вздрагиваю. Не было даже времени на игры – как бы странно это ни звучало для сотрудника журнала.



Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Японский Городовой
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Kaido Battle 3
■ Genji

После нескольких месяцев презирания всех игр наконец-то подсел по полной программе. Главный наркотик – гонка Kaido Battle 3 – отнял уже 15 часов жизни. И что самое удивительное, игры, которая меня зацепила – полностью на японском! Может быть я его подсознательно начал понимать? Да и вообще – играйте лучше в баскетбол!

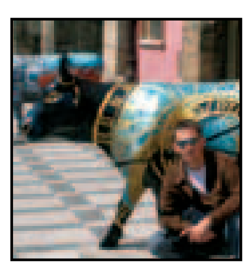
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Go Russian Go!
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Pac-Pix
■ Burnout 3: Takedown

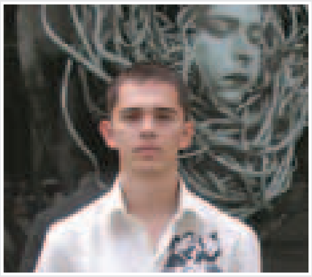
Нежданно-негаданно в Москве случился мировой чемпионат по карате кекусинкай. Но направление «отколовшегося» от федерации кекусинкай Роямы молодое, опытных бойцов, тренированных «с нуля», почитай что нет, и в списках участников все сплошь родные имена. Так, вывеску сменили... Сразу после сдачи едем с Вороном за билетами!

Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



СТАТУС:
Бдящий на вахте
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ World of Warcraft
■ Мор. Утопия

Признаться, я сильно взволнован. Уже совсем скоро в соседствующем Краснодаре пройдет очередной этап «Турнира 10 городов». Непременно приеду, оценю обстановку и, самое главное, приму участие. Столь крупные зарубы по Quake III в нашем крае сродни бурану. Да и призовой фонд нескромно строит глазки.



Автор:
Михаил Бузенков
buzenkov@gameland.ru

СЛИШКОМ МНОГО ДЕНЕГ

Игровая зависимость нынче на слуху. Смешки в ладошку, колкие шуточки гламурных особ, взволнованные пересуды родителей и «достоверные» мнения экспертов. Демагогов много, желающих понять и разобраться – считаем по пальцам. А с непонятным и, стало быть, опасным в нашем мире принято бороться самыми радикальными методами.

Не так давно правительство Китая решило ограничить пребывание игроков в MMORPG тремя часами. По истечении положенного лимита характеристики персонажей урезаются вдвое. Еще через пару часов бывший Ахиллес получает по обеим пяткам и превращается в жалкого юнца. Предусмотрены и более либеральные методы борьбы, вроде снижения вероятности выпадения ценных предметов из вражеских тушек.

Крупнейшие китайские издательства The9 и Shanda тщетно заверяют общественность, что ничего криминального в данном деянии нет. Игроки им не верят и дружно подписывают петицию с требованием отменить нелепое ограничение. Но едва ли она достигнет высоких покоев властителей Поднебесной. Вместо реальных имен непрозорливые геймеры указывают сетевые псевдонимы.

По сути, это конец. Нет, не зависимости, но честной игре. Ущемленные в правах китайцы наверняка ретируются на европейские серверы, где их и так предостаточно. Или же поселятся на бесплатных любительских шардах, бороться с которыми значительно сложнее. Радикальные методы, не достигшие цели, примут еще более опасные формы. Что дальше? Покупка игр по паспортам (примерно так обстоят дела с Ragnarok Online в Южной Корее)? Регистрация в виртуальном мире через нотариуса? Что бы ни случилось, как бы ни изощрялись наши дальневосточные соседи, справиться с зависимостью им не под силу.

Почему же геймеры не могут оторваться от сетевых развлечений? MMORPG, в отличие от тех же оффлайн-проектов, существуют вне мира игрока, будто в параллельной вселенной. Диск с обычной RPG может месяцами пылиться на полке, и сейв-файл будет терпеливо дожидаться своего хозяина. Появилось свободное время – можно и развлечься.

Мир многопользовательских игр развивается и меняется непрерывно. Сегодня он жесток, натянут как струна, а завтра гостеприимен и розовощек, но главное – он никогда не пылится на полке. В этой его самодостаточности и кроются корни проблемы. Дело в том, что после определенного момента отыгрыш роли как таковой теряет свою силу. На первый план выходит поиск редких, эксклюзивных предметов. И именно от него-то и не могут оторваться «подсевшие» игроки. Вспомните убийство в Китае из-за украденного меча в Lineage. Или прогремевшую на Рунет историю «переспала за щит в «Сфере» (розыгрыш, но уж больно правдоподобный). Высокоуровневый герой, разодетый в эпические доспехи и бесцельно разгуливающий по центральной площади, – явление обыденное. Любителей поглазеть на самого модного и прокачанного хватает с избытком. При этом хочется выглядеть как минимум не хуже.

Достигнуть предела и взять передышку нельзя. Мир не позволит. За свой ежедневный цикл он одаривает игроков сотнями вкусных сюрпризов. Боязнь упустить редкую вещь, стать слабее своих друзей (ничуть не более умелых, но зато располагающих свободным временем) и вызывает желание играть непрерывно. С этим и надо бороться. Вот только как?

У данной проблемы есть два очевидных решения – третьего не дано, чтобы там ни пели китайские маркетологи. В первую очередь, можно оградить игрока от любых контактов с виртуальным миром, пускай даже самых непродолжительных. Например, найти альтернативное увлечение или, наконец, заставить силой. На школяров родительские увещевания и розги, несомненно, подействуют, но как быть с геймерами постарше? А ведь основной контингент играющих в MMORPG, по крайней мере, в нашей стране, – это люди взрослые и вполне состоявшиеся. Мамы и папы для них не указ.

В этом случае существует второй способ, о котором разработчики стараются не вспоминать. Необходимо воздействовать на сам виртуальный мир, а именно – уравнять в правах играющих регулярно и периодически. Задачка, прямо скажем, не из плевых. На данный момент повально функционирует система двойного набора опыта за отдых вне Сети. Стоит ли говорить, толку с нее, что с дойного козла. Требуется более тонкий подход: эдакая чудо-формула для расчета параметров роста героя и процента выпадения предметов индивидуально для каждого аккаунта. Создание ее для разработчиков и издателей невыгодно. Одно только тестирование баланса отнимет не один год, а это средства, и немалые. Интересно, что даже упомянутое в начале статьи ограничение игрового времени до трех часов едва ли скажется на достатке издателей (оплата-то помесячная), скорее даже наоборот. В пылу охоты за очередным редким клинком геймер не пожалеет кровных-заработанных и приобретет еще одну коробочку. В конечном итоге, страдают от этого сами пользователи. И зависимость здесь совершенно ни при чем.

Как же решить проблему? Писать письма разработчикам можно долго и бесперспективно. В результате, все проблемы, связанные с этим, решаются в узком семейном кругу. И не стоит уповать на смену поколения. Уже сейчас есть заядлые геймеры, которые намереваются запретить своим детям любое общение с MMORPG. Соглашусь с ними и я. Полный отказ от онлайновых игр отнюдь не избавит от проблемы, а, быть может, и усугубит ее. Нас будут стращать еще более сладкими визуальными эффектами, еще более крутыми предметами. Но, по сути, это единственный способ привлечь внимание крупных издательств. Возможно, стремительно худеющий карман заставит их задуматься и приступить к созданию той самой формулы.

До тех пор крепитесь, камрады. ■

ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ:

Список членов одного из крупнейших русскоязычных кланов World of Warcraft. Обратите внимание на возраст игроков:
http://www.arcanite.ru/guild.php

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




Лучшая онлайн игра теперь в России!
"Ragnarok Online"– это мир старых друзей и новых знакомств!
RAGNARÖK
Рагнарок Онлайн
WWW.RAGGAME.RU
BIBLE
В Рагнарок уже играют миллионы людей по всему свету!
Присоединяйся к этому прекрасному бескрайнему миру!
• Возможности 1000 игр в одной.
• Большой выбор профессий.
• Широкие возможности магии и заклинаний.
• Здесь твои лучшие друзья.
• Полностью русский перевод.
GRAVITY

ОХОТА НА ЛЕЩЕЙ



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Вы будете смеяться, дорогие читатели, но на днях я впервые устроил себе отпуск. То есть, отдыхать-то я и до этого отдыхал – и в Воронеж на фестиваль ездил, и в родной Петербург не реже чем раз в месяц... Не стоит забывать и о командировках в США и Великобританию. Но каждый раз формально это был ненастоящий отпуск, и я все равно должен был сделать всю работу по номеру в срок. Зато сейчас – раздолье.

Процитирую запись в моем сетевом дневнике. «*На шестой день отпуска Врен осторожно вышел в сеть Интернет и запустил клиент ICQ. В контакт-листе болталось с десяток сообщений на рабочие темы. С чувством глубокого удовлетворения Врен набрал в каждом из открывающихся окошек слова «Сорри, я в отпуске» и разорвал модемное соединение. «Класс – воскликнул он. – Надо завтра еще раз попробовать*». Собственно, этим работа с компьютером и ограничилась. Потому что в отпуск я поехал собирать рыбу и ловить грибы. Что поймал и что собрал? Не спрашивайте меня, и я не буду вам врать. Хотя нет, могу все же приврать чуток... «*Поплавок дернулся, покачался из стороны в сторону и резво поплыл против течения. «Ветер, – подумал Врен и продолжил насвистывать навязчивую мелодию Axel F от Crazy Frog. Поплавок остановился, подождал чуток и камнем пошел на дно. «За водоросли зацепился», – огорчился Врен и начал вытягивать леску. Та не поддавалась, ходила из стороны в сторону и грозила сломать удилище. Наконец над поверхностью воды появились поплавок, грузило и здоровенная рыбина на том месте, где раньше находился крючок. «Лещ», – потрясенно прошептал Врен и стал озираться в поисках подходящей тары...*»

К чему это сочинение на тему «Как я провел лето» в игровом журнале? Все очень просто. Помните мою колонку о зависимости от игр? Я говорил тогда, повторяю и сейчас – всерьез виртуальный мир никого затянуть не может. Бывают лишь особо клинические единичные случаи. Стоит только появиться равноценному развлечению, как внимание от игр переключается на него. Поэтому проблема «компьютерных наркоманов» сводится исключительно к тому, что семья и общество не могут предложить им нечто более интересное. Для меня рыба оказалась важнее компьютера. Другой на моем месте (например, Алексей Ларичкин) отправился бы играть в футбол, третий (скажем, Игорь Сонин) – в пейнтбол. У каждого есть или будет что-то свое. Возможно, стоит только помочь человеку понять это, а если еще радикальнее – взять за руку и привести туда, куда нужно. В случае, когда человек замыкается на виртуальном мире и не хочет общаться с родителями, то последним не стоит винить компьютер. Стоит винить себя и только себя. Стоит попытаться понять, почему они стали неинтересны ребенку. Попробовать изменить себя.

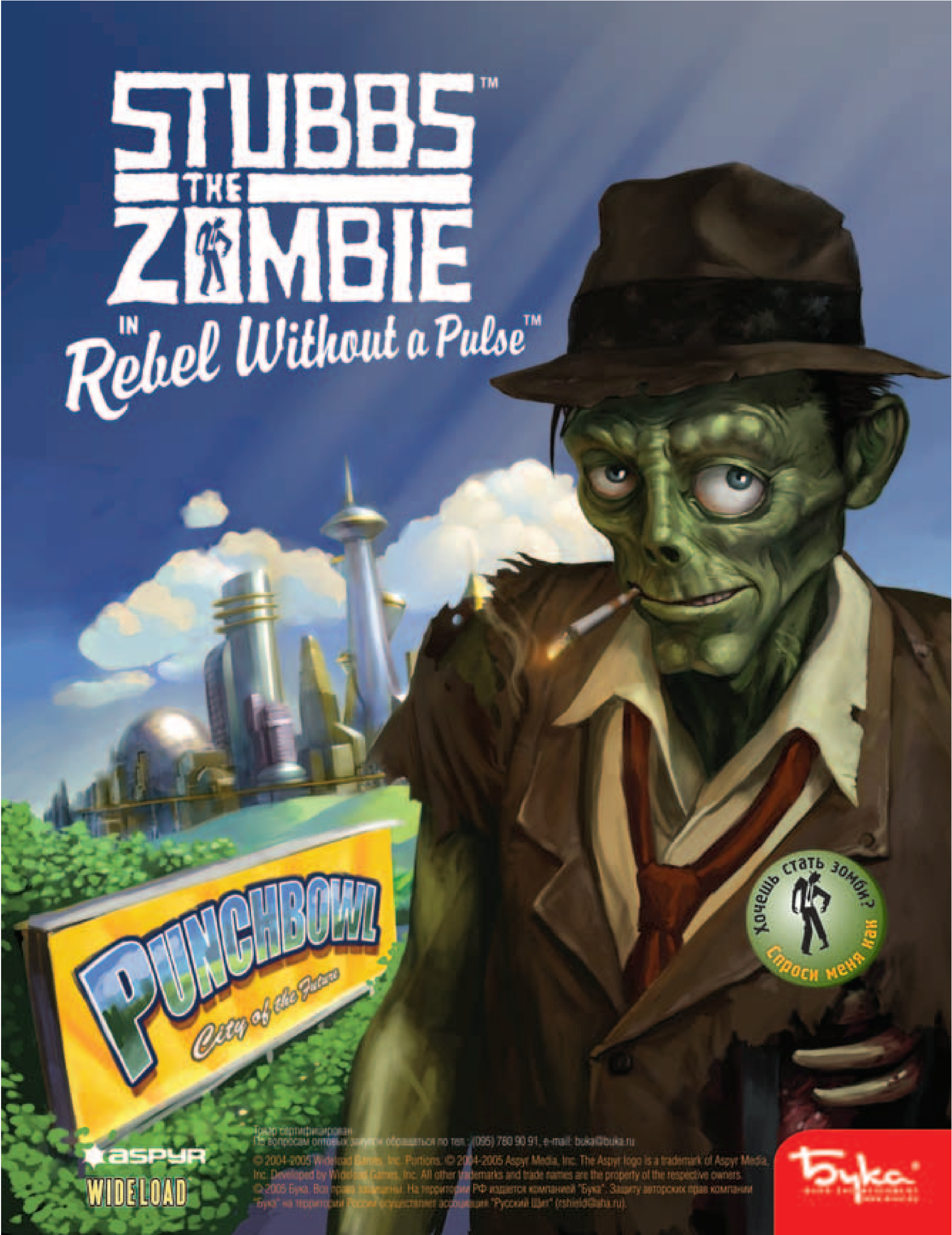
Почему-то уверен в том, что некоторые читатели сейчас воскликнут: «Ах, он предает идеалы геймеров!». А ведь, собственно, мы и не стремимся стать настоящими, правильными геймерами-фриками, играющими с утра до вечера в проекты, о которых, кроме них, никто и не слышал. Хотя и вполне дружелюбно относимся к таким людям. У журнала нет лозунга «от фанатов для фанатов». Мы называем себя «энтузиастами», что несколько другое. Нет среди нас и «простых геймеров», которым мы бы от чистого сердца разрешили публиковаться на своих страницах. Пусть вас не смущает, что, в отличие от наших конкурентов (а их теперь столько! Не сосчитать...), «СИ» не пишет в каждом номере, что мы, дескать, суперпрофессионалы, а все остальные – дети малые и неопытные. Просто потому, что знаем себе цену и не стремимся привлечь к журналу внимание дешевыми трюками. И можем вполне откровенно сказать, что в числе сотрудников «чужих» журналов тоже есть суперпрофессионалы. Мало, правда. Человек, который давно, постоянно и правильно пишет об играх, – большая редкость. Мы себе можем позволить укомплектовать журнал почти целиком такими людьми, и параллельно воспитывать новых им на смену, другие – почти всегда нет... Впрочем, я отвлекся. Важно, что у каждого из наших сотрудников есть невиртуальная жизнь, есть своя охота на леща, которая легко вытесняет игры, аниме – что угодно. А идеалы геймеров? И для игр тоже находится время.

Мало кто осознает, что профессиональный игровой журналист подобен морской свинке – он не журналист и не игроман. И ничего плохого в этом нет. Кстати, я помню, что были вопросы читателей о том, где учат на «игрожуров». Так вот, нам интересны в первую очередь люди с дипломами филологических факультетов. Хотя это и не принципиально. Отлично умеющие писать энтузиасты игр – кандидаты на получение работы в нашем журнале. Остальное неважно. Такова правда жизни. Кстати, не зря в нашем авторском коллективе сейчас есть уже пять девушек, и, естественно, ни одна из них не похожа на геймершу-фрика. Красивые, умные и не имеющие ровно никакой зависимости от игр.

Не стоит только думать, что профессиональные игровые журналисты, в отличие от фанатов, предпочитают попсу хардкору и, тем самым, делают журнал непригодным для настоящих геймеров. То, что мы можем на пару недель забыть об играх, ничуть не мешает нам великолепно разбираться в некоторых из них просто до мелочей. Артем Шорохов, как уже все давно догадались, очень-очень большой поклонник Tekken и Mortal Kombat, Наташа Одинцова – специалист по сериалу Shin Megami Tensei и Fire Emblem, а также играм от Nippon Ichi. Яне Сугак нравятся Breath of Fire, Armored Core и Lunar. А. Купер, как мне кажется, знает все и обо всем. Если ночью разбудить каждого, задать вопрос на профильную тему – ответят. И мы не забываем использовать их увлечения в работе над журналом... Но игры – играми, а ловля грибов и собирание рыбы – это святое. Так что следующим летом – снова в отпуск. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





STUBBS™ THE ZOMBIE
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби?
Спроси меня как
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
ASPYR
WIDELOAD
Бука

СЛИШКОМ МНОГО ДЕНЕГ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Отгремел скандал вокруг убийства, совершенного из-за кражи любимого меча в MMORPG, затихли дебаты по поводу продажи игровых предметов за живые деньги, каждый уважающий себя балагур пошутил уже насчет команды /pizza в EverQuest 2. И вот – на тебе, новая история: Vivendi втихаря просунула в уровни SWAT 4 настоящие рекламные плакаты. Любезные господа полицейские, не желаете ли кока-колы?

Свежей новостью это сейчас уже не назовешь. Скандал замяли, реклама в игре осталась, в суд никто не подавал. Краткая история вопроса: люди, за положенные пять десятков долларов купившие SWAT 4, устанавливали патч до версии 1.1 и замечали, что в игре на чистых раньше стенах появились плакаты с рекламой кока-колы, игровых магазинов и свежих телесериалов. Надо сказать, что SWAT 4 – игра суровая и серьезная, игра о том, как омоновцы мочат бандитов в банках, магазинах, торговых центрах и прочих совершенно обыденных местах. И, в общем, нет ничего страшного, что в торговом центре висит рекламный плакат анимационного сериала Tripping the Rift: пусть висит, пожалуйста. Дело, скорее, в том, с какой наглостью Vivendi навязывает пользователям рекламу.

При установке патч ни словом не обмолвится о рекламе в игре. SWAT 4 при запуске не предупреждает, что в игре появятся «реалистичные» плакаты. На официальном сайте – тишина: хороший покупатель – обманутый покупатель! Американцы Эндрю Смит (andy@tinnedfruit.org) и Питер Вуд (peter@alastria.net) оказались плохими покупателями. Они провели расследование: в Readme.txt в списке изменений мгновенно нашлась строчка «Added Massive Streaming Ad Support». Тут же выяснилось, что Vivendi втихую изменила лицензионное соглашение (та огромная куча текста в начале любой установки, которую вы никогда не читаете) и добавила туда пункт о том, что пользователь, мол, только и мечтает посмотреть рекламку внутри игры. Если вы не согласны, воля ваша: отказывайтесь и оставайтесь без патча. Издатель над патчами работать не нанимался. Не нравится – проваливайте.

Детективы-любители пошли дальше. Они решили выяснить, откуда SWAT 4 берет рекламные картинки и нет ли в патче еще какого-нибудь подвоха. Их исследования раскрыли всю подноготную Vivendi: проявив незаурядные технические познания, друзья выяснили, что игра устанавливает связь с сервером madserver.net и сообщает ему параметры sessionId и gamerId, благодаря которым сервер затем сможет выделить вашу игру среди прочих. По логике вещей, теперь игра должна была бы скачать рекламу и узнать, куда нужно поместить ее на каждой карте. Однако события приняли совершенно другой оборот (любители теорий заговора, вот ваш звездный час!).

Конечно, игра все-таки скачала нужные картинки и узнала, куда и каким образом их необходимо развесить (для этого используются структуры данных MediaList, MediaTargets и MediaZones). Самое интересное началось, когда исследователи решили выйти из игры. SWAT 4 мгновенно стукнул на рекламный сервер: «хозяин, геймер с номером gamerId игру закончил»! После этого SWAT 4 послал «домой» огромный отчет: сколько времени (и в какое время дня) вы провели за игрой, сообщил, как долго друзья смотрели на рекламные плакаты, когда, с какого расстояния и под каким углом. По сути дела, Vivendi не просто подсунула геймерам рекламу, но встроила в игру целую шпионскую подпрограмму, которая неустанно следит за действиями игрока и рапортует на базу. Не нравится? Дулю вам тогда, а не патч.

Установить, кто стоит за таинственным madserver.net, не составляет труда. Это печально известная компания Massive Incorporated, единственная цель которой – пихать рекламу в «интерактивные развлекательные продукты». Три года компания налаживала технологию, что позволит ей вставлять рекламу в любую игру, от мелочного офисного развлечения на flash до многомиллионного рождественского блокбастера, и SWAT 4 – одна из первых проб пера. На сайте компании каждый может посмотреть на список издателей, сотрудничающих с Massive. Кроме не раз помянутой недобрым словом Vivendi, это: Ubisoft, Eidos, Atari, Konami, Sony Online Entertainment, Codemasters, Funcom, JoWood и другие. «Рекламная сеть Massive Network связывает вместе издателей, разработчиков, рекламщиков и геймеров. Все выигрывают от того реализма, который приносит в игры реклама», – бодро отчитываются основатели Massive и обещают издателям «от одного до двух долларов прибыли на каждую проданную копию игры». Вот цена, за которую лидеры индустрии готовы испохабить свои игры и поставить по стукачу за спиной каждого игрока. Один-два паршивых доллара.

В масштабе средней успешной игры, проданной тиражом сто тысяч штук, прибыль от рекламы становится куда более впечатляющей. Да и нет особенной трагедии в появлении рекламы в играх: рано или поздно это должно было случиться. Люди давно смирились с рекламой, скажем, в журналах, на DVD-дисках, в общественном транспорте, на телевидении и радио. Стерпится-слюбится. С другой стороны, никто еще не додумался вставлять в книги листки с рекламой или ставить рекламные треки на аудио-дисках. Мир еще не понял, как воспринимать игры: как дешевое развлечение для «пипла, который схавает», или как искусство, готовое гордо перейти на самоокупаемость. Инициатива Massive – пробный шар, огромная авантюра. Кто-то останется гордым и бедным, кто-то погонится за длинным рублем (и мы уже знаем, кто. Konami, я тебе этого никогда не прощу!). А может быть, вы готовы сами заплатить лишние один-два доллара за коробку и играть в «чистую» версию без рекламы? Извините. Вашего мнения никто не спрашивал. ■

Ссылки в тему:

http://nationalcheeseemporium.org – история патча к SWAT 4, Эндрю и Питера из первых рук
http://www.massiveincorporated.com – сайт рекламного агентства Massive Incorporated

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

Блицкриг 2

Игру заочно возвели в ранг лучшей стратегии, нам же осталось лишь подтвердить диагноз. Подтверждаем.

рекомендует «СИ»

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** CDV Software Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 ГГц, 320 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Пока компьютер шуршал заветным диском, решил перечитать, что уже написано о втором «Блицкриге». Страница поиска повергла меня в ступор – материалов хватит если не на журнал, то на добротный специальный выпуск точно. Будто игра не только давно добралась до прилавков, но уже и распродана до последней коробочки: известно, что в ней будет и как. Новшества описаны до мелочей, скриншоты кажутся родными, и даже непонятно, о чем же, собственно, писать. Так и хочется сказать – да, все так и есть, влепить «десятку» и закончить материал, дабы редакция не мешала играть в «Блицкриг» – совершенно новый и одновременно тот же самый.

ДЕЖАВЮ

Первое время не отделаться от мысли, что играешь в старый-добрый «Блицкриг». Стоит только запустить первую миссию, и открывается до боли знакомое зрелище. Тот же пейзаж, привычные модели танков – лишь немного изменившийся интерфейс напоминает, что это новая игра, а не очередное дополнение к оригиналу. Но с первым же поворотом камеры, взрывом снаряда или вылетом бомбардировщика замираешь перед экраном. Картинка оживает и расцветает буйным цветом, словно создатели не написали новый движок, а «просто» вдохнули жизнь в старый. Скрупулезно прорисованная техника, раскидистые деревья, падающие под напором гусениц танков, и, конечно же, взрывы. Их вообще можно считать визитной карточкой стратегий – разве вы видели хоть где-нибудь похожие? Эти, впрочем, немного напоминают D-Day – невероятно зрелищны и предельно правдоподобны. Хотя, признаться, никогда не видел, как взрываются авиабомбы.

БОЛЬШАЯ ИГРА

Значит, надо посмотреть! Где тут у нас поддержка с воздуха? Жмете на иконку подкреплений и ловите собственную челюсть. Добро пожаловать в магазин! Легкие танки, тяжелые танки, пехота, артиллерия, бомбардировщики – бесплатная доставка в указанное на карте место. Причем, размер «покупок» обычно в несколько раз превышает выданные в начале силы. Так что многие миссии можно пройти десятком разных способов. И не пугайтесь – разработчики пока не ввели ресурсы, так что добро придется исключительно отбирать. Простите, завоевывать.
Каждая из глав кампаний – теперь не просто последовательный набор миссий, а тщательно спланированная операция. Причем спланированная вами, а не только заботли-

За штурвалом

Любыми самолетами, кроме, конечно же, бомбардировщиков, можно управлять напрямую все время, пока они летают над полем боя. Их можно выделить, кликнув по иконке в правом верхнем углу, а затем указать цель для атаки. Поэтому в отсутствие зениток штурмовики с поддержкой истребителей поистине смертоносны.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Новые тактические возможности сделали игру насыщеннее, а отличная графика – еще более захватывающей.

Минусы:
Местами нелепая система подкреплений, порой неинтересные миссии.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Лучшая стратегия на тему Второй мировой. И точка.

Диверсантская доля

Переодеть спецназ во вражескую форму просто так не получится. Для этого обязательно нужен солдат противника. Причем убивать его или тем более раздевать не придется, достаточно просто указать на него курсором. Неудивительно, что враги раскусывают ваших диверсантов в два счета.



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОДНОВРЕМЕННО ПО ВСЕЙ КАРТЕ – ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ИГРЫ. ГЛАВНОЕ, НЕ ЗАПУТАТЬСЯ В «ГОРЯЧИХ КЛАВИШАХ».

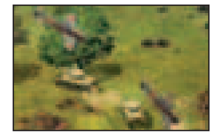


ЗАЛПЫ «КАТЮШ» НЕ СЛИШКОМ ЭФФЕКТНЫ, НО ЧЕРТОВСКИ ЭФФЕКТИВНЫ.

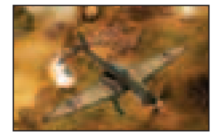

В НЕКОТОРЫХ ЗАДАНИЯХ МОЖНО ПРИВЛЕЧЬ ДО СОТНИ САМОЛЕТОВ. ВОТ ЭТО Я НАЗЫВАЮ КОВРОВЫМИ БОМБАРДИРОВКАМИ!

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Блицкриг

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ


Codename: Panzers, Phase Two



выми сценаристами. Решающей битве предшествует череда подготовительных заданий, и вы вольны выбирать – участвовать в них или нет. Хотя производственную норму в три миссии выполнить все-таки придется. Зачем? Каждое сражение открывает новые виды подкреплений. Захватили аэродром – получите авиацию, отбили танковый завод – пожалуйте кататься на «Тигре». Чем больше поддержки наберется к концу главы, тем проще будет выполнить приказы командования. Впрочем, у этой системы еще одна сторона – непродуманность. Хотя, должны же быть какие-то недостатки?

СМЕРТЕЛЬНЫЕ СХВАТКИ

Подкрепления не идут на помощь стройными рядами, вызвали роту – извольте подождать несколько минут. Но если у вас в тылу простаивает пара танковых батальонов, вы же не пойдете в атаку тремя броневиками? Вот и приходится из миссии в миссию выставлять наивысшую скорость игры и просиживать штаны на старте, запасаясь войсками. А потом ужасаться накатившей лавине техники. Какая уж тут стратегия, «Смертельные схватки» и те – рядом не валялись. Правило волшебной рамочки срабатывает с завидной регулярностью. Выделили всю эту ораву и отправили в заботливо указанное разработчиками место. Проиграли? Бывает, хоть и редко. Только не спешите лишний раз думать – это вредно. А что если просто заказывать в начале другую технику… Примерно треть заданий проходится таким нехитрым способом. Только не надо нащупывать рукой тухлые помидоры – оставшиеся две трети заставят забыть о подобных недоразумениях и потребуют немалых раздумий.

Думайте сами

Иногда подробностей выданного вам задания окажется недостаточно. Так что бросайте привычку тупо следовать инструкциям. Что делать, если имеющихся отрядов спецназа недостаточно, а самолеты с десантом сбивают еще на подходе? Угробить несколько подкреплений на вычисление координат зениток и перезапустить миссию. А затем перезапускать ее еще сотню раз, потому что уничтожить три зенитные батареи одним взводом солдат можно только хитростью и отлаженными до автоматизма действиями. Такие задания по-настоящему захватывают и дают немного передохнуть после огромных баталий, где горстка людей ничего не значит.




ТЯЖЕЛЫЕ ТАНКИ ПРАКТИЧЕСКИ БЕСПОМОЩНЫ БЕЗ ДОЛЖНОЙ ПОДДЕРЖКИ.


САМОЛЕТЫ-РАЗВЕДЧИКИ СПОСОБНЫ БУКВАЛЬНО ЗАВИСАТЬ НАД УКАЗАННОЙ ТОЧКОЙ.

Выходила на берег…
Кучность стрельбы «Катюш» сильно завышена, поэтому невозможно провести нормальную артподготовку. Зато при помощи снайпера или воздушной разведки они способны одним залпом уничтожить пару танковых взводов. Главное, всегда держать поблизости зенитку и грузовик с боеприпасами.





СОТНЯ ТАНКОВ РОВНЯЕТ КАРТУ, СЛОВНО ГИГАНТСКИЙ БУЛЬДОЗЕР. КАК-ТО НЕ «ПО-БЛИЦКРИГОВСКИ», ЗНАЕТЕ ЛИ…

ТЕМНОЕ ДЕЛО

Ночью, когда танкисты спят, а зенитчики впиваются в небо прожекторами, на дело выходят диверсанты. Ночные операции совершенно непохожи на остальные. Здесь каждый солдат на вес золота, каждый шаг нужно обдумывать дважды. Зато вид горящего в ночи топливного склада – лучшая награда для шпиона. Взорвать заводик? Захватить языка? Раз плюнуть! Эти ребята и отличаются от обычной пехоты лишь своей необычайной крутизной. Уложить втроем полк пехоты – дело привычное. Хотя со временем ваши «штирлицы» научатся еще и переодеваться во вражескую форму. Да-да, именно научатся. И опыт в этой игре получают не отдельные бойцы, а рода войск (читайте врезку). Причем полученные навыки поистине бесценны.

Мне вот, например, приглянулись средние танки, которыми я из миссии в миссию ровнял вражеские укрепления с землей. Не прошло и года (игрового, конечно), как мои доблестные танкисты освоили очень быструю (правда, не очень меткую) стрельбу, а потом и вовсе научились вести огонь на ходу. Ужаснувшись, я бросился загружать «сейвы», и что же – оказалось, действительно до этого не умели.

Тыловые работы

Кликнув по иконке подкреплений в режиме глобальной карты, можно выбрать конкретные модели бронетехники. Причем, не сделав этого, вы будете еще долго получать в подмогу устаревшие танки. Хотя разница в характеристиках, как ни странно, бывает почти не существенна.



ЗОЛОТОЙ, ГОВОРИТЕ, БАЛАНС?

Полученные в скором времени «Тигры» остались почти не востребованными. Неповоротливые железные монстры и рядом не стояли с любимыми Panzer IV. Так что, кроме прорыва вражеских укреплений, для этих символов Рейха работы не нашлось. Впрочем, разве должно было быть иначе? Если оригинальный «Блицкриг» щеголял золотым балансом, то здешний – платиновый с вкраплениями алмазной крошки и инкрустацией самоцветами. Нет, меня не контузило вылетевшим из монитора снарядом. Просто впервые каждая боевая единица выполняет именно свою работу, а не прибавляет немного огневой мощи бесчисленной серой массе войск. Окопавшийся «КВ-1» сожжет столько легких танков, на сколько у него хватит снарядов, но будет совершенно беспомощен в наступлении без поддержки «трид-



ТЯЖЕЛЫЕ ЗЕНИТНЫЕ ПУШКИ – КОЗЫРНЫЙ ТУЗ В РУКАВЕ МАРШАЛА РОММЕЛЯ.



ДИВЕРСАНТЫ РАБОТАЮТ ТОЛЬКО ПО НОЧАМ. УЖ ОНИ НАУЧАТ ВАС ЦЕНИТЬ ПЕХОТУ…



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН
ЭКСТРИМ ШОУ
Призы
http://priz.1c.ru
ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА – СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.





ИНЖЕНЕРНЫЕ МАШИНЫ МОГУТ ЗА ПАРУ МИНУТ ВОЗВЕСТИ ЧУТЬ ЛИ НЕ ЛИНИЮ МАЖИНО.

цатьчетверок» и пехотных соединений. Артиллерия по-прежнему смертоносна, но без четкого наведения едва ли заставит врага тревожиться. Кстати, учтя опыт «Блицкрига», разработчики практически лишили нас этой силы. Авиация почти ничего не значит, пока с земли бьют зенитки. Но стоит разрушить их, как управляемые напрямую штурмовики будут бесчинствовать на поле боя.

TOTAL WAR

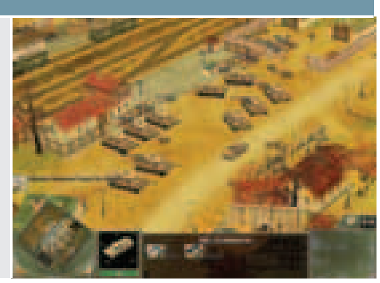
Противник наступает по всему фронту – будь то японцы, выбивающие «янки» с островов, или советские войска, перешедшие в контратаку. Сотни танков и бесчисленные солдаты рвутся в атаку, с моря бьют корабли, а с неба, как огненный дождь, падают сбитые самолеты. В одной из миссий мне даже удалось уничтожить зенитную батарею специально подставленным бомбардировщиком! Но шутки в сторону. Когда оборонять приходится половину карты, когда инженеры не успевают рыть окопы и ставить «ежей», а русские «Катюши» накрывают только возведенные укрепления, когда, выставив скорость игры на минимум, пытаешься правильно разместить боевые порядки, а клавиатура уже скрипит под дрожащими пальцами, понимаешь – «Блицкриг» вернулся.

Та же война, те же битвы, та же игра. Но вместе с тем, абсолютно новая и захватывающая с новой силой. Будем откровенны, авторам не нужно было изобретать велосипед – оригинал, как бы он ни намозолил глаза, и так был вне конкуренции. Главное – они ничего не испортили, а красивая обертка никогда не бывает лишней. Так что осталось лишь придумать, что написать в «недостатках» и, наконец, вернуться под Сталинград – меня ждут мои генералы... ■

Если оригинальный «Блицкриг» щеголял золотым балансом, то здешний следует назвать платиновым.

Качаем «железо»

Все давно привыкли, что бойцы в стратегиях получают опыт и матереют от миссии к миссии. Здесь же улучшаются не конкретные подразделения, а целые виды войск. Например, дослужившаяся до «ветерана» пехота останется таковой до конца кампании, пусть в нее и будут затем входить совершенно другие бойцы. Так что стоит заранее продумать, какие войска вам больше по душе, ведь боевой опыт открывает новые тактические возможности. Умеющие быстро стрелять на ходу средние танки дадут фору любому «Тигру» с новобранцами внутри. Причем мастерство растет не только у наземных юнитов, но и у авиации.





КАК БЫ ГЛУПО ЭТО НЕ ЗВУЧАЛО, ЗЕНИТКИ ИНОГДА ЛУЧШЕ ВСЕГО УНИЧТОЖАТЬ ШТУРМОВИКАМИ.



«ОМАХА-БИЧ ПО-ЯПОНСКИ» – КАК МИНИМУМ, ПОЛОВИНУ МИССИЙ МЫ ПРОВОДИМ В ОБОРОНЕ.


DUNGEON SIEGE II
«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»
Страна Игр
PC CD-ROM SOFTWARE
1С
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
UBISOFT
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Nippon Ichi
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.nisamerica.com/games/MK

Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Замок с удобствами, банда родственников и армия верных слуг – в обмен на литературный склад ума.

Рекомендует «СИ»

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Юмор в стиле Disgaea, игровая механика в духе Phantom Brave. Не хватает только отлаженного управления и сюжетной мотивации сражений.

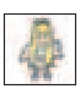
Всесильный маг, повелитель армии демонов и хозяин личного потустороннего мира – таким был грозный Лорд Зетта, что, впрочем, не мешало ему оставаться самодовольным болваном с манией величия. Даже Священной Книге не удалось сбить с Зетты спесь мрачным пророчеством о том, что его царство вскоре погибнет исключительно по глупости правителя. Чтобы один идиот сумел разрушить целый мир?! Нет, не так... Чтобы какая-то нахальная книжонка так позорила неповторимого, умопомрачительно могущественного Демонического Лорда?! Спалить, спалить ее немедленно вместе со всеми пророчествами!

Мысль о том, что уничтожать магические книги – занятие не только неблагодарное, но и крайне опасное, осенила Зетту практически мгновенно, но все-таки слишком поздно. Мир вокруг начал рушиться с угрожающей скоростью. И пришлось бы глупцу самому распрощаться с жизнью, не успей он в последний миг переселить свою душу в горящий том.

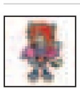
Никаких добросердечных героев без страха и упрека! Бесконечная ироничность и подтрунивание над избитыми клише – успех Disgaea обеспечили именно эти качества, ставшие визитной карточкой тактических RPG от Nippon Ichi. Серьезная и немного наивная история о маленькой храброй девочке (Phantom Brave) выглядела бледно на фоне искрометного юмора и уморительных ситуаций, которыми сопровождались приключения карикатурных, но все же поразительно человечных принца Лахарла и чертовки Этны. И вот Makai Kingdom снова возвращается к высмеиванию привычных образов всезнающих пророков и жадных до власти Темных Властелинов. На помощь ужатому до книжки с картинками хвастливому Лорду Зетте приходят не менее колоритные персонажи: пронырливая хитрюга-предсказательница Прэм и трехтелый Лорд Валволга – льстивый трус, жестокий падший ангел и дракон-разрушитель одновременно. Они предлагают отстроить погибшее царство Зетты заново, используя пророческие свойства Священной Книги – ведь написанное в ней всегда сбывается. Нет, Прэм и Валволга не стремятся бескорыстно поддержать попавшего в переделку коллегу: в обмен на вписанные желания Священная Книга забирает часть магической энергии. Зато теперь злоключения бывшего грозы Вселенной – основной источник веселья всех окрестных демонических повелителей. Не дождаться Зетте замка де-люкс со всеми удобствами – новая крепость подозрительно напоминает собачью конуру, а свежеиспеченный потусторонний мир кишмя кишит врагами.

Пока боевой запал Лорда Зетты рассчитан только на противников-библиофилов, готовых впасть в транс при виде антикварного издания или зачитываться им до смерти, всю черную работу по покорению неосвоенных земель выполняет личная армия демонов. Пополняются воинские ряды за счет материализации бесплотных духов при предметах на манер Phantom Brave. И если в Phantom Brave перспективность будущего «якоря» для героя мгновенно оценивалась простым сложением параметров предмета и персонажа, то в Makai Kingdom итог рассчитывается в виде процентов от базовых характеристик генерируемого воина. Проверить выгодность сделки удастся только во время создания персонажа, но и заново расселять союзников по предметам в начале каждого боя больше не требуется. Супердорогие мечи и редкие энциклопедии в витрине магазина лишь дразнят во-

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Яркие, комичные персонажи, замечательная озвучка диалогов, динамичные и интересные бои, несколько концовок.



Минусы:
Сложность боев зависит только от прокачки команды, мало специальных тактических заданий, недостатки графики и управления «тормозят» удовольствие от игры.

АЛЬТЕРНАТИВА

ИРОНИЧНЕЕ, ЧЕМ



Phantom Brave

ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ



Stella Deus: The Gate of Eternity

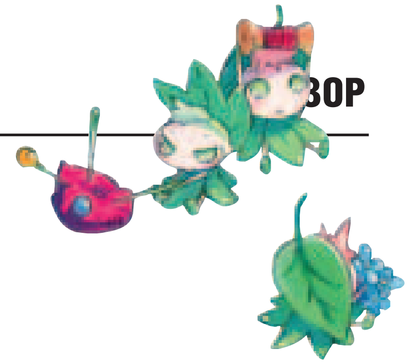
Рабы трудовой книжки?

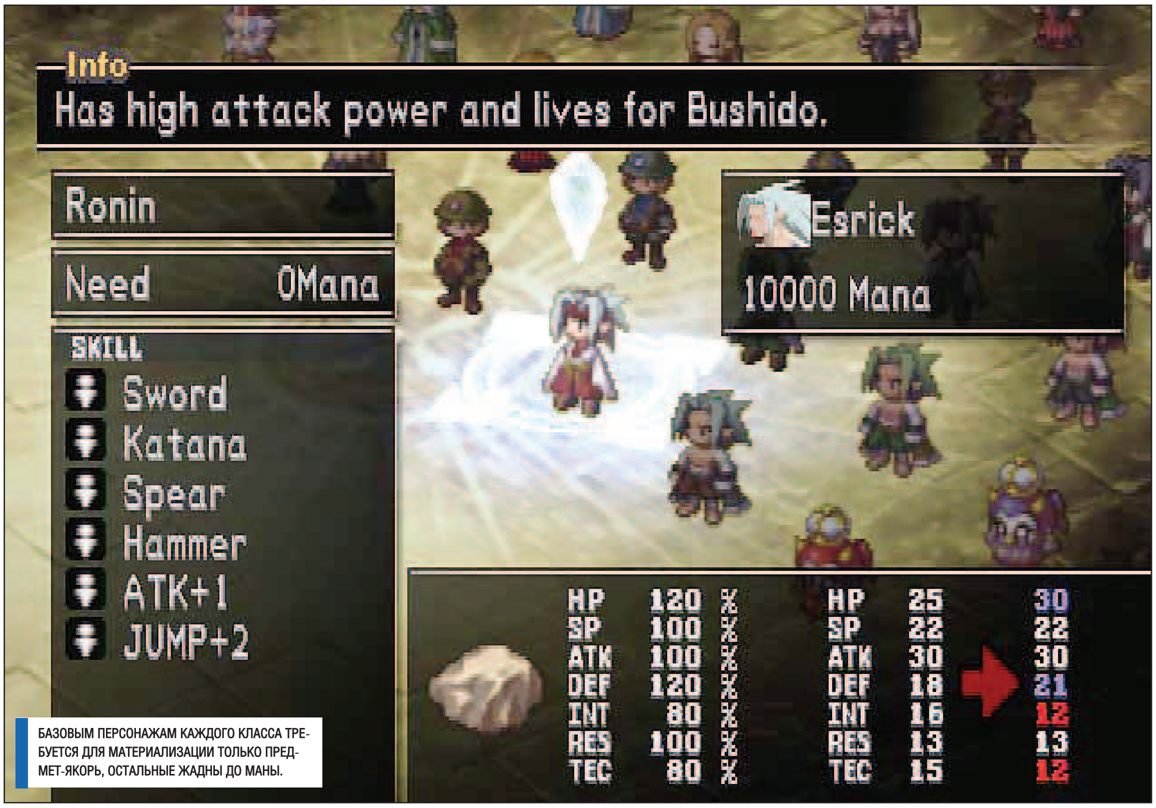
Хотя переквалифицироваться не так просто, как в Final Fantasy Tactics, свой механизм смены профессии в Makai Kingdom имеется. Если боец гибнет в обмен на записанное на Зеттиных страницах желание, его можно вновь материализовать с сохранением части параметров – уже персонажем другой профессии.



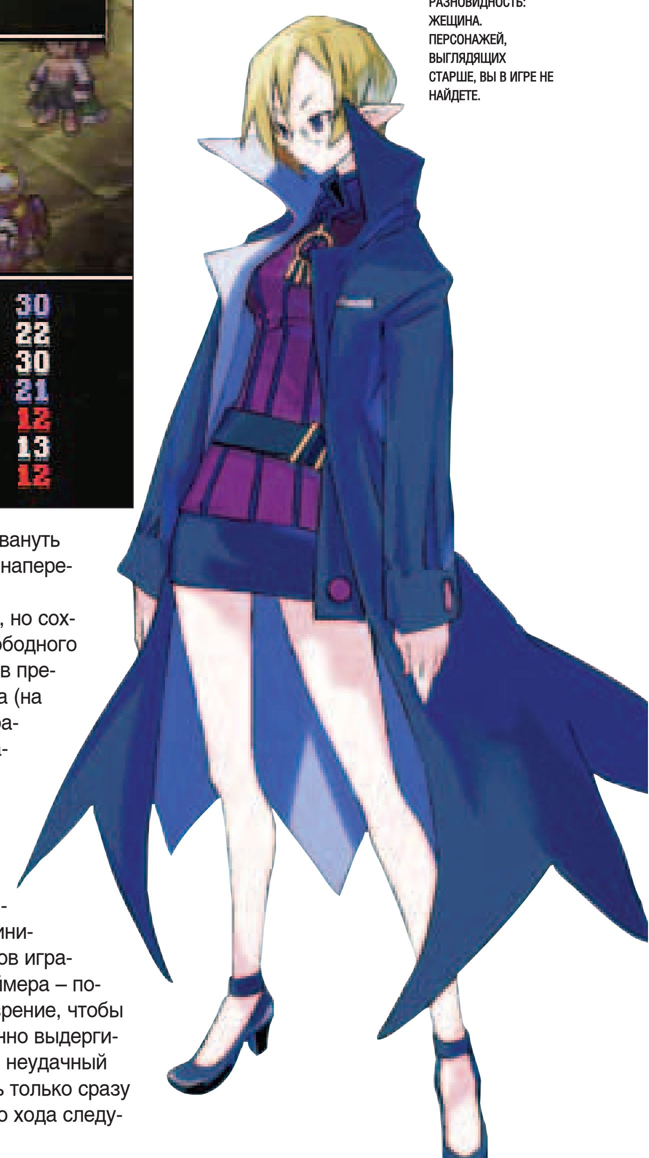
СТОИТ ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИМ СТОРОНАМ СТОЛКНУТЬСЯ В ОДНОМ ЗДАНИИ, КАК ТУТ ЖЕ РАЗГОРАЕТСЯ ДРАКА НЕ НА ШУТКУ.

ПО СРАВНЕНИЮ С КОРОЛЕМ ЗЕТТОЙ ПРИНЦ ЛАХАРЛ ИЗ DISGAEA КАЖЕТСЯ ОБРАЗЦОМ СДЕРЖАННОСТИ И ЗДРАВОМЫСЛИЯ.





БАЗОВЫМ ПЕРСОНАЖАМ КАЖДОГО КЛАССА ТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ МАТЕРИАЛИЗАЦИИ ТОЛЬКО ПРЕДМЕТ-ЯКОРЬ, ОСТАЛЬНЫЕ ЖАДНЫ ДО МАНЫ.



КЛАСС: ПРОФЕССОР. РАЗНОВИДНОСТЬ: ЖЕЩИНА. ПЕРСОНАЖЕЙ, ВЫГЛЯДЯЩИХ СТАРШЕ, ВЫ В ИГРЕ НЕ НАЙДЕТЕ.

ображение – при заоблачных статсах (stats) оружие награждает новобранцев не бонусами, а вычетами из стартовых данных. Зато как раз зеленые насаждения следует холить и лелеять – деревья, цветы и кусты наиболее отзывчивы к креативным потугам материализаторов.

Тактические сюрпризы в Makai Kingdom готовят поля сражений, которые разрастаются из крошечных пятачков земли в бескрайние просторы прямо по ходу битвы. Скрытые участки карты открываются либо по истечении определенного количества раундов, либо при уничтожении (или выбрасывании за пределы арены) ключевых айтемов и персонажей. Местонахождение припрятанных территорий известно заранее, зато количество ждущих в засаде врагов остается тайной до самого момента их появления. Для большего эффекта заполнение белых пятен на карте порой активизирует магические ловушки.

Активная армия Зетты может насчитывать до восьми героев, и, вроде бы, само наличие врагов-партизан подсказывает мысль о важности создания боевых резервов, тем более что порой проще призвать на бой нового персонажа, чем гонять уже задействованных солдат из одного края километровой арены в другой. Основное препятствие – сам Лорд Зетта. Книжка, пережившая локальный апокалипсис, приходит в бешенство от любого случайного удара противника (даже если для ее 2000 уровня жалкие 50 очков урона не опаснее комариного укуса) и теряет возможность призывать новых воинов. Кроме того, самостоятельно передвигаться Зетта не в состоянии, а на всю арену действие его summon-заклинания не распространяется; по крайней мере, одному шустрому бойцу придется бросить ратное дело и рвануть марш-броском с Зеттой наперевес на нужную позицию.

Бои ведутся пораундово, но сохранена возможность свободного передвижения по арене в пределах заданного радиуса (на его величину влияет параметр скорости). Персонажи, занимающие один и тот же участок поля, не встают рядом, а громоздятся друг на друга, устраивая форменную кучу-малу. Сдержанные цвета спрайтов и миниатюрные портреты бойцов играют буквально против геймера – порой требуется орлиное зрение, чтобы не перепутать, кого именно выдергиваешь из общей свалки; неудачный приказ удастся отменить только сразу после его назначения, до хода следующего героя.



ГРАФИКА В ИГРАХ NIPPON ICHI ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ, НО ПРОСТЕЙШЕЙ МИМИКОЙ ГЕРОЕВ НЕ ОБДЕЛИЛИ.

ОТДЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ УДОСТАИВАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО СПЕЦЭФФЕКТОВ, НО И КОРОТКОЙ АНИМАЦИИ.

Экономим на авиабилетах!

Порой для того, чтобы преодолеть пропасть, требуется помощь напарника. Подобрать бойца и запустить им, словно пушечным ядром, в глумливые рожи противников – пусть не считают, что они в безопасности! Одна неприятность – и «пилот», и катапультирующий его воин должны сначала деэкипировать оружие.



ЭКИПАЖ МАШИН ГОТОВ ДЕСАНТИРОВАТЬСЯ НА АРЕНУ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ.

Makai Kingdom могла бы быть куда лучше, кабы не была так явно заточена под набор экспы самого процесса ради.

Заклинания и боевые приемы также характеризуются радиусом воздействия. Но если магия не требует дополнительных ухищрений по маневрированию персонажа (главное, чтобы враг оказался в зоне поражения), то ткнуть противника копьем или лихо рубануть катаной куда сложнее – даже если цель находится в радиусе досягаемости, автоматическая наводка срабатывает не всегда. Вроде бы вот он, враждебный юнит, – а союзник то подбегает к нему, то отступает на исходную позицию, пытаясь соблюсти ровно то расстояние, которое соответствует дальности действия оружия.
Не только особенности ландшафта и состав войска играют важную роль в битвах за потусторонние миры. Здания в Makai Kingdom перестали быть частью пейзажа, как в Final Fantasy Tactics, не служат они и простым источником нового обмундирования или пропуском в дополнительные подземелья, как в серии Fire Emblem. Любые укрепления – это и склад для найденных на арене ценных вещей, которые уже не влезают в заплечные мешки, и гарантированный источник бонуса (например, автоматического врачевания ран перед началом нового раунда) для всех союзников, которые побывали в доме во время боя. Неудивительно, что противник так и рвется сровнять все постройки Зетты с землей, после чего все бонусы аннулируются, а персонажи, оставшиеся в осажденном здании, гибнут. Километровые арены, преодолеваемые только многораундовыми походами, охлаждают геймерский пыл, и динамичность сражениям возвращает система набора очков за уничтоженные юниты и предметы, каковая позволяет убраться восвояси из подземелья, вместо того чтобы устраивать тотальный геноцид. А быстрому переброску сил способствуют машины, призываемые Зеттой наравне с персонажами, но располагающие куда большей мобильностью и огневой мощью. Жаль только, что все атаки чудо-техника производит за счет очков маны, которые расходуются с отчаянной скоростью.
Вроде бы и персонажи хороши, и есть где применить свои полководческие таланты, а все равно часто игрок оказывается в ситуации, когда для продвижения вперед требуется долго и нудно набирать уровни да отращивать показатели, полагаясь исключительно на мощных магов и файтеров (машинам и зданиям чаще отводится вспомогательная роль). Специальных тактических заданий (ловко подобраться к врагам с наибольшим количеством «очков за голову», с тем чтобы быстро отыграть уровень или сразиться с агрессивными соперниками и не втянуть при этом в драку нейтральных) – дается удивительно мало для столь гибкой боевой системы. Сценками-разговорами сопровождается только начало и конец каждой главы, но никак не каждая «сюжетная» арена, как это было в Phantom Brave. Катастрофически не хватает в войске Зетты и «характерных» персонажей с собственной историей – нелегко проникаться симпатией и беспокоиться за судьбу героев с одним портретом на целую ветвь профессий. Специфичная графика не способствует легкому ориентированию в бою и даже усложняет его – блеклые спрайты своих и чужих юнитов различаются только разноцветными линейками-показателями очков здоровья. Одним словом, Makai Kingdom могла бы быть куда лучше, кабы не была так явно заточена под набор экспы самого процесса ради, а управление войском не усложнялось мелкими, но досадными недочетами. Многих ли доведет до финальных титров чистый энтузиазм? ■



СПЕЦУДАРЫ РАЗУЧИВАЮТСЯ ПО МЕРЕ РОСТА НАВЫКОВ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ.

НЕУДАЧНО НАВЕДЕННЫЙ ПРИЦЕЛ – И ПОД ОГОНЬ ВПОЛНЕ МОГУТ ПОПАСТЬ СОЮЗНИКИ.


АСЫ
НАД
ВЬЕТНАМОМ
Война еще не закончена, армии США нужны новые пилоты!
Не подведи Дядю Сэма, офицер!
© 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
© 2005 «Artematica Entertainment» All rights reserved.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Велиан (Operation: Matriarchy)

**Игра опередила время… по системным запросам.
Велианки недостаточно обнажены, чтобы спасти положение.**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Madia Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

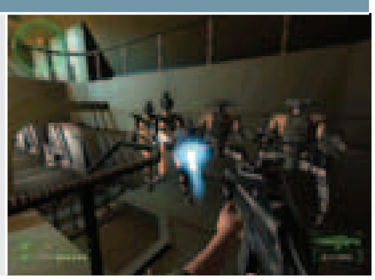
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.velian.madia.ru

2358 год. В окрестностях системы Алькор-8… Хотя – хватит. Два раза мы уже рассказывали эту историю: больше года назад, в «СИ» №164, и совсем недавно, разглядывая бета-версию «Велиана». В самой игре сюжет всплывает в основном на экранах загрузки. Коротая время в ожидании запуска уровня, можно также узнать ТТХ используемого оружия и оборудования и получить информацию о противнике. Не беспокойтесь, полутора минут (а именно столько в среднем загружается очередной кусок игры), вполне хватит, чтобы прочитать все. Но разработчикам и этого мало, поэтому будьте готовы, что, когда очередной велианский захватчик разлетится на полтонны кровавых ошметков, игра начинает что-то подгружать, очевидно, телепортируя «расчлененку» с ближайшего мясокомбината. Частота кадров падает до нуля и при появлении вражеской оравы в непосредственной близости от героя, аккурат когда от точности прицела зависит все. Можно, конечно, уменьшить разрешение экрана и снизить детализацию – это сделает игровой процесс более плавным, а заодно обезобразит картинку до уровня «хуже первого Doom», и в любом случае не вправит противнику мозги. И дроиды-техники, и велианский спецназ то и дело задумываются о тщете всего сущего и замирают на месте, не откликаясь на внешние раздражители. Тупость врагов компенсирована занятным способом – противники передвигаются практически бесшумно, и поэтому их появление труднее предугадать. Увидев врага, стреляйте в голову – снайперские попадания в вычурные «кочаны» велианцев более результативны, чем пальба по конечностям и корпусу. А вот забавная (хотя и не очень полезная) возможность пинать трупы, как тряпичные куклы, из игры исчезла – всех убитых в мгновение ока охватывает окоченение. Отвести душу можно на бочках – их полно на земном корабле, где начинается игра. Бочки, согласно заветам того же Doom, взрываются от выстрелов, и их можно, толкая, передвигать по уровню (скользят они, кстати, на удивление далеко, видимо, обладая общими физическими свойствами с офисными креслами). Теоретически, это позволяет проводить стратегические приемы типа «собери всю тару в кучу, а потом замани туда врага», но на практике частенько срабатывает правило «стрельни в бочку, пока монстры от нее не отбежали». На самой планете Велиан этих чудесных емкостей не найти, а местные красоты должны, по идее, скрасить впечатление от игры. Но доберутся до Велиана немногие – прочие падут в битве с тормозным движком и скукой. ■

Запрещенное Женевской конвенцией…

Описания оружия достойны лучшей игры: «В чреве этого устройства расположен катализатор роста и размножения бактерий. Оттуда они поступают в устройство высасывания энергии. Отходы этого процесса используются в качестве снарядов». Выглядят эти отходы, как… синий лучик.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Необычный дизайн противников и инопланетных уровней.
Точечная чувствительность врагов к повреждениям.

Минусы:
Скудоумные противники, невнятный звук, несоразмерно требовательный к ресурсам движок.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Хороший шутер – это не только красивая картинка, но и частое ее обновление. С последним у «Велиана» не клеится.

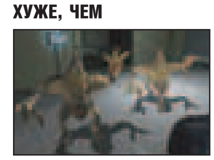
АЛЬТЕРНАТИВА

ЯРЧЕ, ЧЕМ



Doom 3

ХУЖЕ, ЧЕМ



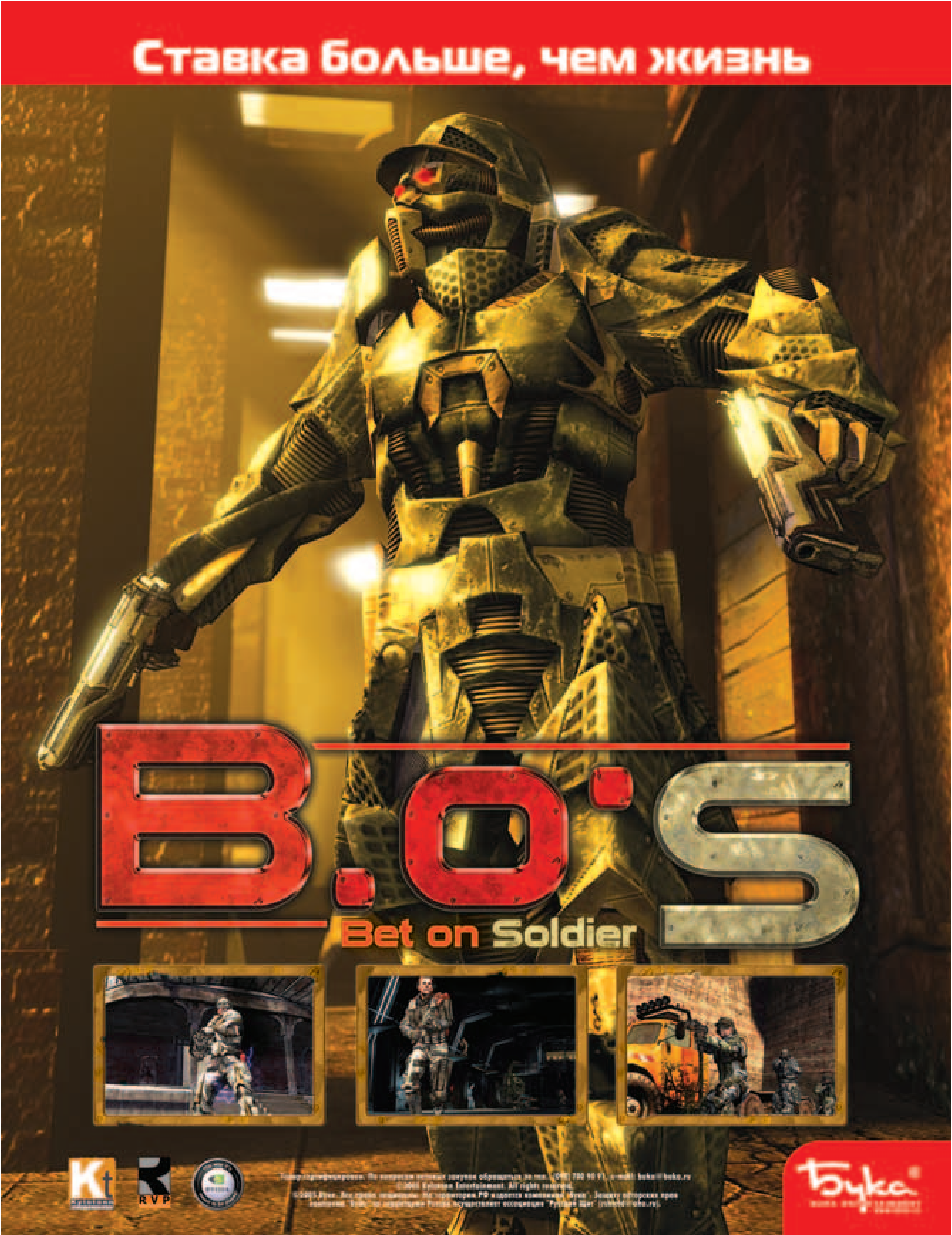
Kreed



ЗАБЫЛ ЛИШНИЙ РАЗ УПОМЯНУТЬ В СТАТЬЕ, ЧТО БОЛЬШИНСТВО ПРОТИВНИКОВ – ЖЕНЩИНЫ-МУТАНТЫ. ИСПРАВЛЯЮСЬ.



ЭТИ ОБРАЗЦЫ ИНОПЛАНЕТНОЙ АРХИТЕКТУРЫ ДОЛЖНЫ ОКАЗЫВАТЬ ДЕМОРАЛИЗУЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ НА ВРАГОВ ВЕЛИАНСКОЙ ИМПЕРИИ.



Ставка больше, чем жизнь
B.O.S
Bet on Soldier
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PSP

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com

Coded Arms

Странный жанр этот FPS – вроде бы играть удобно только на PC, но при этом пробираются они на любые консоли.

Вот и PSP постигла эта участь: представляем вам первый FPS на консоли – Coded Arms. Сразу же отвечу на волнующий всех вопрос – играть в него можно, и не имея четырех рук, разработчики решили задачу с управлением на пять! Передвигаемся импровизированной «крестовиной» из треугольника, квадрата, круга и креста. А крутим головой аналоговым рычажком. Или наоборот – на ваш вкус. Стреляем правым шифтом, прыгаем левым, кнопкой вниз на цифровой крестовине перезаряжаемся, а кнопками вправо и влево – меняем оружие. Просто и удобно, привыкаешь через пятнадцать минут и больше не напрягаешься.


МЕСТНЫЙ АНАЛОГ BFG – МОЩНЫЙ, РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ, НО, КАК ВСЕГДА, МЕДЛЕННЫЙ.

Внешне все вполне пристойно – приличные текстуры, отличные спецэффекты, малое время загрузки и стабильные шестьдесят кадров в секунду. Особенно понравились сцены гибели врагов, взрывающиеся бочки и тому подобное – уничтоженные объекты распадаются на вереницу цифр, ведь все здесь нереально, действие происходит в виртуальном мире. Поэтому при попадании в стены по ним замысловатым лабиринтом разбегаются светящиеся точки электрических разрядов.
В общем, с графикой полный порядок. И если бы игру показывали как технологическую демку для PSP, она была бы просто неотразима. Но вот именно играть в нее можно от силы по полчаса за раз. Даже киберпанковый сюжет (мы, кстати, исполняем роль хакера, который отлавливает в киберпространстве всякие программные ошибки и баги, персонифицированные в виде огромных и злых жуков) не спасает положение. Игра скучная и – самое главное! – крайне медленная! Да, разработчики учли в управлении все, кроме кнопки бега, поэтому наш эстонский хакер передвигается по виртуальному полю боя так, словно прогуливается по лесопарку с девушкой (хромой и слепой!), а не борется за жизнь с тридцатью видами оружия за пазухой!
Еще одна беда Coded Arms – произвольно генерирующиеся уровни. Разработчики, конечно же, хотели как лучше. По их задумке, такая система должна была дать пользователям возможность переигрывать уровни сотни раз – и всегда находить их новыми, полными сюрпризов. На деле все не так мило. Всего три вида локаций, и в каждой из них мы постоянно бегаем из двери в дверь между комнатами, которые вроде как каждый раз «собираются» заново. И «генератор» этот всего лишь переставляет случайным образом предметы, растягивает или сжимает помещение, ну, может, добавит иной раз пару ненужных бочек, раскачивающихся под потолком, или еще какую ерунду. И все эти комнаты похожи одна на другую, как самец и самка таракана, а поэтому – такое чувство, что ходишь по замкнутому лабиринту, и выход есть только в твоем воображении. ■

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Технически отлично выполненный графический движок, большой выбор оружия, просто первый FPS на консоли.

Минусы:
Скучные уровни, однообразные враги, медленный-медленный геймплей.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Первая попытка создать FPS для PSP увенчалась технологическим успехом. К сожалению, как игра проект не состоялся.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК ИНТЕРЕСНО, КАК


Doom II (GBA)

ТАК ЖЕ СКУЧНО, КАК


GoldenEye: Rogue Agent (DS)

БЕРЕГИТЕ НЕРВЫ

Чтобы пользователь не мучился с точным наведением на цель, разработчики включили в игру автоприцеливание. Правда, оно не полное – нельзя зажать кнопку и спокойно расстреливать врага. Для того чтобы попадать, нужно постоянно удерживать прицел в районе копошения неприятеля.


МАЛЕНЬКИЕ ЗЛОБНЫЕ РОБОТЫ ВЗРЫВАЮТСЯ ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ. ЛУЧШЕ РАССТРЕЛИВАТЬ ИХ С ДИСТАНЦИИ.


А ВОТ И ТОТ ХВАЛЕНЫЙ ЭФФЕКТ, КОГДА ВЗОРВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ РАСПАДАЮТСЯ НА ЧИСЛА. ВЫГЛЯДИТ И ВПРАВДУ ШИКАРНО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Restless
restless@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	Action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.bloodrayne2.com

BloodRayne 2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Есть тетки в вампирских селеньях! Их бабами нежно зовут! Волчару в прыжке остановят! В горящие склепы войдут!

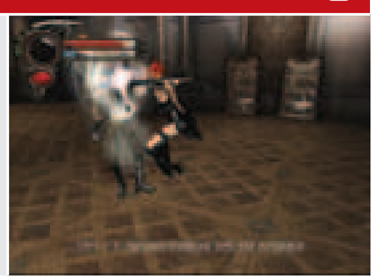
По большому счету, все беды – от женщин! Драки во дворе, дуэли в лесопарковой полосе и прочие потасовки. Наверняка, экстремальный спорт также придумали для покорения девичьих сердец. Но стоит задуматься, за кого мы боремся. Вы действительно считаете, что барышни – это слабая половина человечества? Ха, как бы не так! Попробуйте ночью перетянуть одеяло на себя. Нежная и, казалось бы, хрупкая девушка, вцепится в заветную материю мертвой хваткой – трактором не оттянешь. И это еще не самый страшный пример. Ведь, проснувшись, юная особа снова становится слабой и уязвимой. А вот как быть с дамами, у которых и днем удали хоть отбавляй? Примерно о такой красавице и повествует проект Terminal Reality – BloodRayne 2. Помесь вампира и человека, Рейн не только сногсшибательно выглядит, но и знает несколько десятков способов убийства. От остальных вампиров ее выгодно отличает нежелание превратить всех обычных людей в бурдюки с кровью. А от большей части человечишек она отличается противоестественной страстью к насилию. Также барышня славится фантастической вспыльчивостью. На этот раз злобные твари вывели ее из себя тем, что изобрели некое покрывало для неба. Оно полностью закроет Землю и сделает лучи солнца безвредными для детей ночи. Тут-то и пригодятся необычные умения истребительницы вампиров.

Девушка с точеной фигуркой будет изводить одного неприятеля за другим, и для этого у нее под рукой все необходимое. Главное оружие – два огромных тесака. С помощью лезвий на каждой руке шинковка упырей превращается в детскую забаву. Не менее опасны и стройные ноги прелестницы. Ловко выкидывая коленца, она в два счета делает из врагов отбивные. А чтобы доставать мерзких гадов даже на расстоянии, существует гарпун. Зацепив им противника, можно с легкостью швырнуть его в пламя камина или, например, в другого паразита. Если повезет, от такой встречи оба испустят дух. Последними в списке, но не последними по мощи, идут пистолеты «Карпатские драконы». Для стрельбы им нужны не свинец и порох, а всего лишь пара литров крови. Если боезапас заканчивается, то Рейн придется расстаться с частью собственной алой жидкости.

Свое добро отдавать не хочется, а «подкармливать» пистолеты все равно надо. Это означает, что крови должен лишиться кто-то другой. Слабенькие поначалу, при должном развитии «Драконы» приобретут скорост-

Позвольте, Вас здесь не стояло!

Не всегда понятно, откуда выскакивает такая уйма вампиров. Уложив с десяток упырей и полностью зачистив площадь, через полминуты можно обнаружить еще несколько кровососущих тварей. По всей видимости, они прилетают в виде летучих мышей и уже прямо на месте меняют облик на человеческий.



ВЕРДИКТ

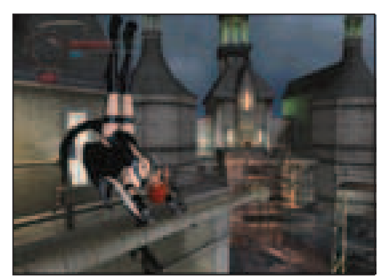
НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Отлично проиллюстрированное пособие для начинающих девушек-вамп и подмастерьев на скотобойнях.

Прыжок, прыжок, удар и кувырок!

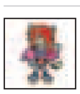
На каждом уровне полувампирша занимается акробатикой или гарпунной ловлей. В первом случае Рейн лазает по трубам, подтягивается на шестах-турниках и, разумеется, прыгает между ними. Гарпуном же она перекидывает различные предметы. Растащила, к примеру, все ящики – и можно идти дальше.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Мясо, кровища, «расчлененка»; очаровательная героиня; неплохая графика, веселый процесс.



Минусы:
Не слишком удобное управление; мелкие, но досадные ошибки; сохранение, возможное только в особых местах.



ПОДСКАЗКИ НА ЭКРАНЕ НЕ ПРОПАДАЮТ ДАЖЕ В САМЫЕ ДРАМАТИЧНЫЕ МОМЕНТЫ.

ВО ВРЕМЯ СКОЛЬЖЕНИЯ СТОИТ ВЫСТАВИТЬ ЛЕЗВИЯ. ОТРУБЛЕННЫЕ ГОЛОВЫ ТАК И ЛЕТЯТ.



СО ВРЕМЕН ПЕРВОЙ ЧАСТИ РЕЙН ЗДОРОВО ПОХОРОШЕЛА.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

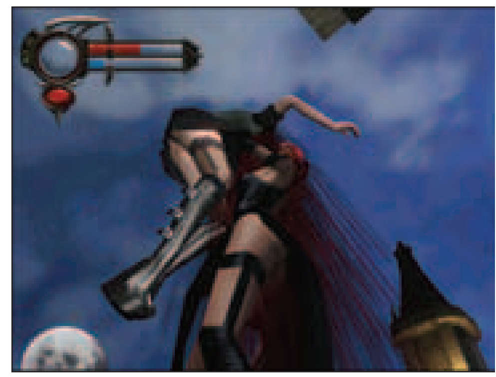


BloodRayne

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Nosferatu: The Wrath of Malachi



рельность пулемета и убойную силу базуки. «Напоить» стволы можно, вонзив их в тело первого попавшегося гада. Сама девушка также не прочь пустить в ход клыки. Дело в том, что в BloodRayne 2 (как и в первой части) аптечки отсутствуют как класс. Жизненные силы восстанавливаются только при высасывании крови у врагов.

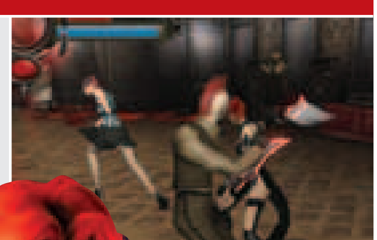
Для стрельбы из пистолетов нужны не свинец и порох, а всего лишь пара литров крови...

А лечиться придется часто. Хоть каждого врага в отдельности победить легко, по одиночке они как раз и не гуляют. Но пусть количественный перевес на стороне противника, качество уж точно за Рейн. Ни один вурдалак не догадается отрубить героине полноги или просто рассечь туловище пополам. А если и догадается, то никогда не сделает. Наша девица – другой разговор. За милую душу оттяпает от организма что угодно! Даже одну ногу, как показывает практика, легко разрубить как минимум на пару частей. Проблем не доставляют даже боссы.

Вот такие вот курсы юного мясника, да если еще учесть красоту наставницы... Пригожая и сильная девушка рубит злодеев направо и налево, море насилия и откровенные наряды героини – что еще нужно игрокам? А для любителей повторного прохождения припасены несколько разных костюмов. Барышни, все же вы стоите всех безумств, что творят ради вас. Какими бы кровожадными вы на самом деле не оказались. ■

Я вас вижу! Кто вы? Что здесь делаете?

Девушка наделена способностями, которые помогают губить нечисть со скоростью света. Первая – «ярость», из-за нее силы Рейн возрастают в разы. К сожалению, чтоб как следует разъяриться, придется здорово попотеть и приканчивать врагов при помощи разнообразных «фаталити». Далее следует «замедление времени», в объяснении не нуждающееся, а последний режим называется «видение ауры». С его помощью можно различить прячущихся за стеной вурдалаков, а также специальные вампирские телепорты. Именно через них Рейн переходит с одного уровня игры на другой.





ДОСТАТОЧНО ОТХВАТИТЬ УПЫРЮ РУКУ, ЧТОБЫ ТОТ ОТСТАЛ НАВСЕГДА.




НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ. СВАЛИТЬСЯ С ПЕРЕКЛАДИНЫ НЕВОЗМОЖНО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

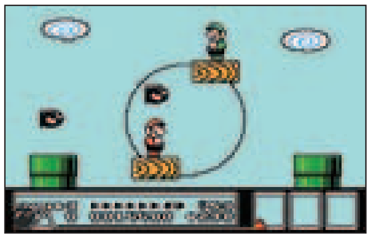
ОНЛАЙН:
http://warioware.biz/twisted

WarioWare: Twisted!

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

После «трогательного» WarioWare: Touched! увидеть новую часть серии на GBA было бы странно. Если бы не гироскопический сенсор.

Именно реагирующий на вращение вдоль вертикальной оси сенсор все буквальным образом переворачивает с ног на голову. Забудьте про крестовину – отныне микроигры управляются кнопкой «A» и поворотами вашего GBA из стороны в сторону; более того, картридж даже вибрирует при «полезном» вращении! Новые ощущения? О, да!
Для людей, еще не усвоивших рецепт WarioWare, – это микроигры. Не «мини-» даже, а «микро-». В количестве, превышающем 200 штук, продолжительностью от пяти секунд и менее – и с постоянно возрастающим темпом. Для прохождения микроигры обычно нужно немногое – повернуть GBA в сторону и/или нажать на кнопку «A», – но благодаря бешеной скорости и произвольному выбору конкретной игры сложность поддерживается на достойном уровне.
Twisted!, пожалуй, является наиболее сложной игрой серии – ведь будто в противовес Touched!, где оперировать стилусом было легко и удобно, здесь вам придется поворачивать целиком весь ваш GBA – а то и DS! К слову, удобнее всего играть в Touched именно на оригинальном GBA (или, надо думать, на еще не вышедшем в свет GB Micro) из-за его монолитности. Впрочем, и на SP, и на DS, несмотря на всю громоздкость конструкции, насладиться игрой также более чем возможно.



WarioWare Twisted!, как и ее предшественницы, имеет несколько режимов. Сюжетный подразумевает прохождение произвольно выбираемых микроигр каждого из персонажей с периодическими уровнями-»боссами», которые сложнее, длиннее и не имеют ограничения во времени. За победу над боссом выдается «сувенир», коих в Twisted! более 130 (а вот и второй пункт меню)! Разнообразия в них навалом – от демонстрации того, что можно сделать с гироскопом, до полезных примочек вроде таймера и новых микроигр – и черт меня возьми, если это не добавляет продолжительности, которой так не хватало Touched! Наконец, в каждую из микроигр можно сыграть отдельно в режиме Spindex.
Nintendo в очередной раз скомбинировала новаторскую технологию с проверенным рецептом увлекательного геймплея и своими харизматичными персонажами. Результатом стала WarioWare Twisted!, одна из лучших игр для GBA. ■

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (http://www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала.

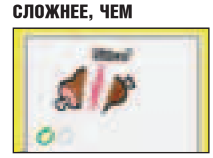
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Пожалуй, лучшая игра серии WarioWare.
И уж точно – самая необычная!

АЛЬТЕРНАТИВА

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



WarioWare: Touched!

НЕ ПОХОЖЕ НА



Yoshi's Universal Gravitation

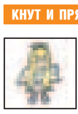
Родня

Еще одна игра, использующая гироскопический сенсор, – Yoshi's Universal Gravitation (Yoshi Topsy-Turvy в США), вышедшая для GBA практически одновременно с WarioWare: Twisted! – но, в противовес успеху WWT, удостоившаяся почему-то весьма средних отзывов от критиков. Мы о ней еще расскажем.

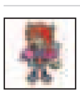




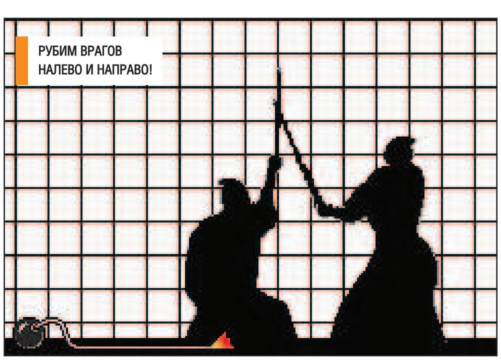
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Ультрабыстрое безумие WarioWare вместе с новыми ощущениями и высокой продолжительностью.



Минусы:
Вы станете играть в это на публике?



РУБИМ ВРАГОВ НАЛЕВО И НАПРАВО!



БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!



ПОДДЕРЖИВАТЬ НУЖНЫЙ УГОЛ НАКЛОНА КОНСОЛИ. НЕСЛОЖНО.


Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески
пустынь в новом боевике студии Novalogic.
DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ
1С
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 681-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/official/goldeneye/rogue/us/home.jsp

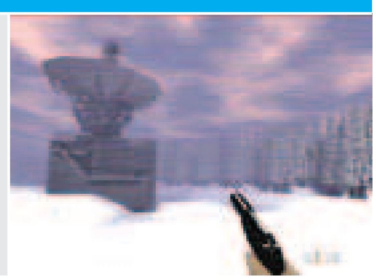
GoldenEye: Rogue Agent

Новых приличных фильмов про Бонда уже давно не видно, но EA упорно доит знаменитую корову.

Некоторые игры продаются исключительно потому, что вышли в нужное время на нужной платформе. Появись GoldenEye: Rogue Agent на DS пару лет спустя, вряд ли кто-нибудь обратил бы на нее внимание, – как, например, и произошло с версией для «больших» приставок, – но ныне она имеет честь называться единственным полноценным FPS для двухэкранной консоли. И нежится в лучах незаслуженного интереса.
Rogue Agent для DS во многом повторяет своего старшего собрата, выпущенного в прошлом году, – от сюжета до дизайна уровней. Одна незадача – родственник и сам по себе был той еще посредственностью. И, переняв у него не самые лучшие черты, сильно упростив графику и подменив саундтрек от Пола Окенфолда убогими MIDI-темами, сама по себе DS-версия никак не могла претендовать на королевский титул. Такая вот преамбула.
В Rogue Agent вы играете роль бывшего коллеги Дж. Бонда, перешедшего на темную сторону. На геймплее это сказывается слабо: разве что возможность использовать оглушенных врагов в качестве живого щита может принести кому-то мелкое садистское удовольствие. Владение двумя стволами одновременно да регулярная «регенерация» напоминают о Halo 2; в свою очередь, пополнение жизненной энергии, удобства игры в дороге ради, разбивает игровой процесс на небольшие порции: отбившись от очередной пачки противников, всегда можно пяток секунд «отдохнуть» – до полного выздоровления. Не ново, но очень уместно.
Геймплей преимущественно сводится к методичному отстрелу обделенных разумом врагов. Каждые десять минут на пути встречаются контрольные точки, куда вас отбросит в случае гибели; сохраняться же можно исключительно по прохождении целой миссии (коих в игре всего шесть) – что, надо сказать, весьма и весьма недружелюбно по отношению к игроку. Разнообразие типов вооружения радует, а вот убогий дизайн уровней и одинаковые физиономии противников – нет. Монотонность же игрового процесса утомляет довольно быстро.
Отдельно стоит упомянуть управление. Уже испробованный и отлично зарекомендовавший себя вариант из Metroid Prime Hunters дал трещину при появлении второй пушки в руках бравого агента: кнопок не хватило. Ввиду этого Rogue Agent предлагает нам аж четыре схемы управления, ни одну из которых, конечно, нельзя назвать замечательной. Впрочем, относительно удобную для себя вам, скорее всего, обнаружить удастся.
Самая отрадная сторона геймплея Rogue Agent – мультиплеер. В баталиях через Wi-Fi участвуют до восьми человек, и ленивые перестрелки с глупыми ботами не сравнятся с битвами против «живых» противников. Обилие режимов также не может не радовать; одно лишь «но» – уровни для многопользовательских сражений приходится открывать методом прохождения гнусного одиночного режима. Селяви. Впрочем, в Metroid Prime Hunters уже заявлена поддержка онлайн-мультиплеера, да и надежд на то, что выйдет «конфетка», – куда больше, чем желания играть в Rogue Agent. Лучше уж подождать «Охотников». Пусть даже еще несколько месяцев. ■

Кратко о былом

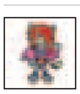
GoldenEye 007, вышедший в августе 1997 года, был одной из первых игр для Nintendo 64. Созданный в легендарной Rare, именно он показал, какими могут быть FPS на консолях, и со временем обрел культовый статус. С Rogue Agent, однако, этот хит прошлых лет связан разве что именем...



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Пока единственный полноценный FPS для двухэкранной консоли – с широкими возможностями мультиплеера, относительно пристойными графикой и управлением.



Минусы:
Богомерзкая музыка, зануднейший геймплей. Несколько совершенно нелогичных «загадок» и издевательские «трудные места».

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.0**

Наше резюме:
Посредственность с громким именем. Чего еще можно было ждать от Electronic Arts?

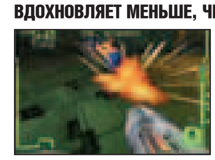
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Splinter Cell: Chaos Theory

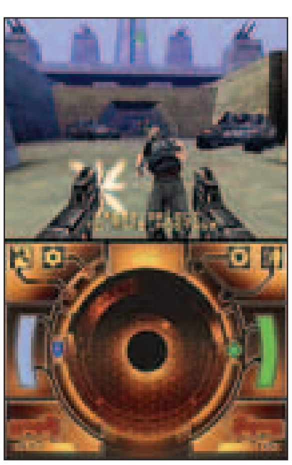
ВДОХНОВЛЯЕТ МЕНЬШЕ, ЧЕМ

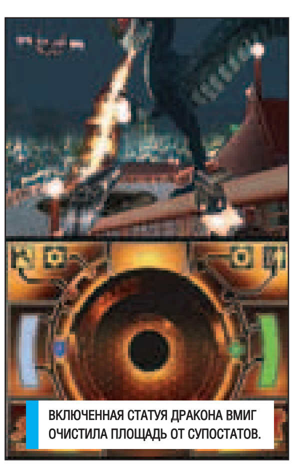


Metroid Prime Hunters: First Hunt

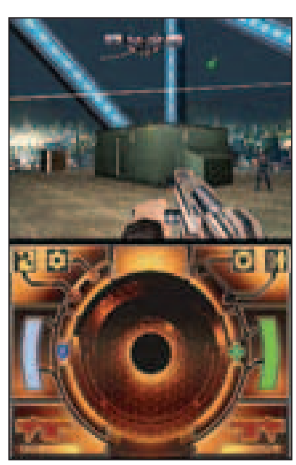


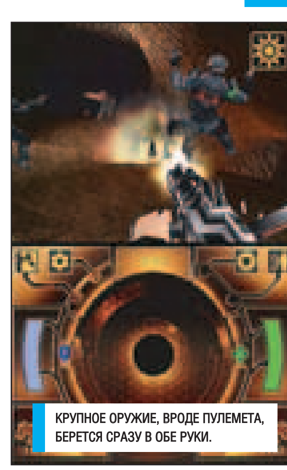
Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (http://www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала.





ВКЛЮЧЕННАЯ СТАТУЯ ДРАКОНА ВМИГ ОЧИСТИЛА ПЛОЩАДЬ ОТ СУПОСТАТОВ.

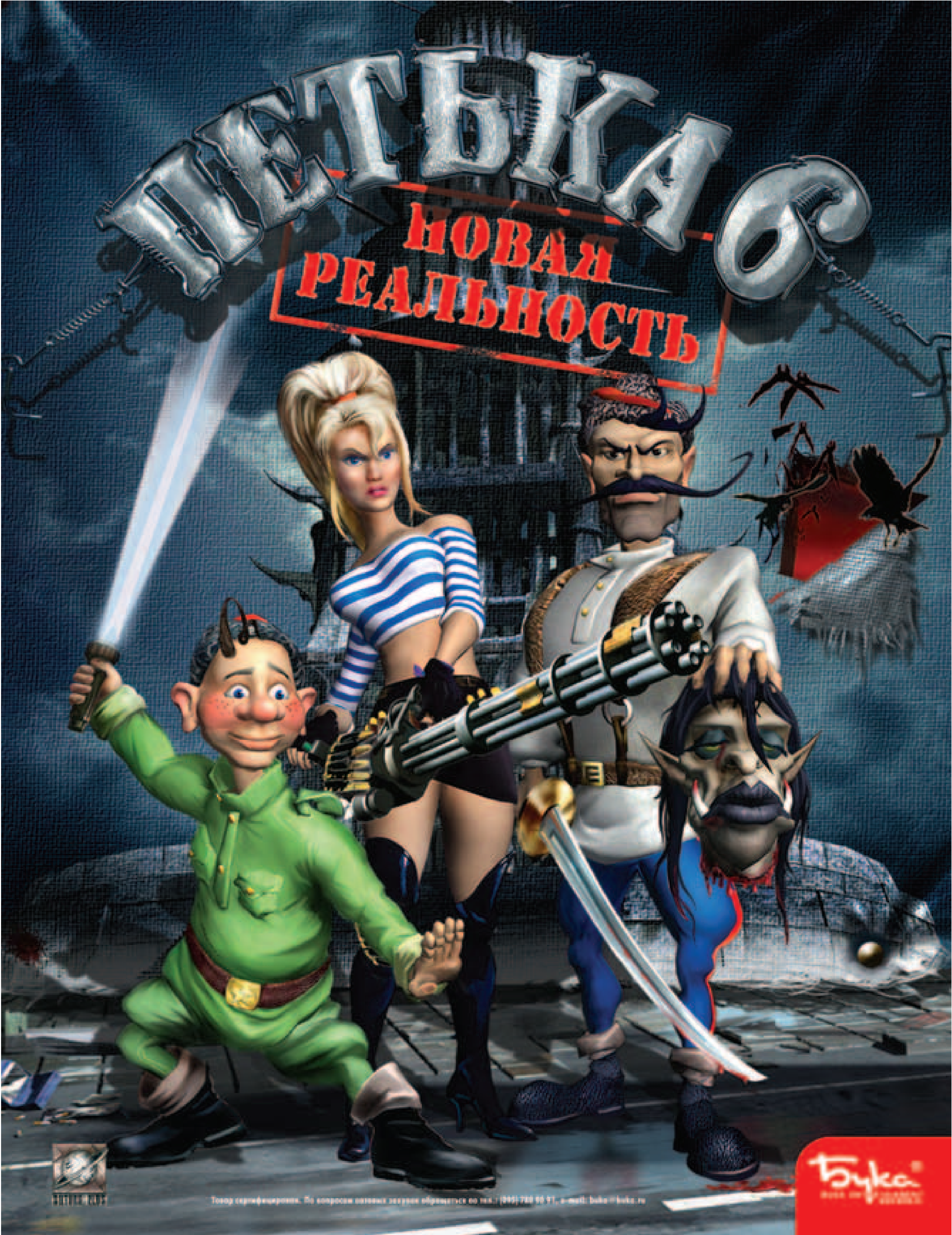




КРУПНОЕ ОРУЖИЕ, ВРОДЕ ПУЛЕМЕТА, БЕРЕТСЯ СРАЗУ В ОБЕ РУКИ.



СО СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКОЙ НАМ САМ ЧЕРТ НЕ СТРАШЕН.



ПЕТЬКА 6
НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.:
e-mail: buka@buka.ru
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cinemax
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: RA Images
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

- ОНЛАЙН:
http://www.daemonica.com

Daemonica: Зов Смерти

Сеансы прикладной демонологии во имя добра. Он известен как Хареш аль-Дорем, но вы можете называть его Николасом.

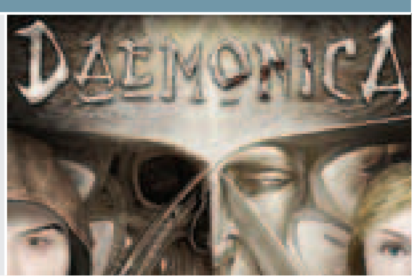
Вероятно, лохматый детина с безумными глазами, грозящий нам двуручным мечом с обложки российского издания «Демоники», призван поднять своим видом продажи продукта, упаковку которого он украшает. Однако впечатление об игре он создает совершенно неверное. Посмотрев на этого берсерка, по неизвестной причине пылающего оранжевым пламенем, да прочитав обещания про «развитые системы алхимии и магии» и «уникальные характеристики персонажей», вы, чего доброго, подумаете, что в коробочке, на которой все это нарисовано и написано, находится однояйцевый близнец Diablo. Возможно, эти мысли не покинут голову и в первые пять минут игры; при некоторой удаче у вас получится даже затеять драку и одержать в ней победу. Только вот спустя пару часов обнаружится, что толпы зомби чтото не спешат заполнять улицы городка Каворн, а время приходится коротать не в битвах, а за сбором трав для приготовления зелья. Правда вот зелье не лечебное, а наоборот, должно помочь герою отправиться в мир мертвых. Если вы думаете, что уж там-то начнется настоящее месилово, разочарую – героя нашего зовут не Джон Константин, а Николас Фэрпойнт, и он не охотник за демонами, а, скорее, средневековый детектив-экстрасенс. А игра – вовсе и не ролевая, а «квест с экшн-элементами». Чтобы провести допрос первого покойника, Николасу надобно перезнакомиться с половиной обитателей городка, попутно выполнив такие классические задания, как «принеси выпивки любителю выпить» и «вылови из речки утонувший ключевой предмет».

К счастью, авторы «Демоники» не стали брать пример с создателей игры «Мор. Утопия», поэтому течение времени в игре связано лишь с развитием сюжета, а в любое нужное место можно попасть по одному щелчку мыши. Впрочем, игровая территория очень мала – город да его ближайшие окрестности, – и пешие прогулки также не отнимут много времени. Чтобы и без того короткая игра не закончилась совсем быстро, существует уже упомянутый сбор трав, без которого не обходится ни один игровой день.

Клубок страстей и конфликтов авторами запутан на совесть и напоминает одновременно творения Стивена Кинга и Говарда Лавкрафта. Зло в игре существует словно на двух уровнях – человеческом и сверхъестественном. И не стоит ожидать, что в конце Фэрпойнт всех победит. Игра-то у нас не американская, а чешская, а от братьев-славян только и жди подвоха. Впрочем, пока чешские квестоделы удивляли нас только невнятными концовками многообещающих сюжетов. Здесь, скажу по секрету, дело ничуть не лучше. ■

Jazyk demonu

Daemonica – язык демонов. Наш герой пользуется им, чтобы просить этих неприятных существ перенести его в Храм Жертвоприношений. Там он может встретиться с кем-нибудь из умерших, если правильно выполнит все элементы сакрального ритуала.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Интересные характеры персонажей. Увлекательный сюжет. Разнообразный игровой процесс. Возможность различных решений для побочных задач.



Минусы:
Бедная деталями графика и скудная анимация персонажей. Жесткие и не всегда очевидные квестовые цепочки. Утомительное собирание гербария.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.0

Наше резюме:
Дрябловатое мясцо игрового процесса держится только за счет крепкого сюжетного скелета.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Legacy: Dark Shadows

ХУЖЕ, ЧЕМ



«Нибиру: Посланник богов»



СРАЖЕНИЯ ВСЕГДА ПРОИСХОДЯТ ОДИН НА ОДИН. МЕХАНИКА ИХ ПОХОЖА НА ДУЭЛИ В SID MEIER'S PIRATES.



ЖЕНА МЭРА НАХОДИТ ПОДВАЛ, ПОЛНЫЙ ТРУПОВ, В ДОМЕ ГЕРОЯ.
ВОПРОС: ЧТО СЕЙЧАС ПРОИЗОЙДЕТ?
ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ: ОНА И НИКОЛАС ЗАЙМУТСЯ ЛЮБОВЬЮ.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
БЛИЦКРИГ II
- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт
NIVAL INTERACTIVE
Блицкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» - зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Restless
restless@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Avalon Style Entertainment и Пепелац Продакшнз
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), наличие русской версии Postal 2 от «Акеллы»

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/postal2rusadd

Postal 2: Штопор Жжот!

Кровавый беспредел Postal 2 в антураже российской глубинки и немного хорошей панк-рок музыки.

«Молодая девушка, на вид – 20-23 года. Поступила в состоянии острого психического расстройства. Называет себя Штопором. Начатый курс лечения не завершен: пациентка исчезла из клиники при невыясненных обстоятельствах, – задумчиво читал молодой практикант психиатрической больницы города Мухосранска. – Эй, а вот это, в натуре, интересно».



УЛИЦЫ ГОРОДА ПАТРУЛИРУЮТ ПОЛИЦЕЙСКИЕ. ЕСЛИ ВЫ ЧЕМ-ТО ВЫЗВАЛИ ИХ ГНЕВ, ЛУЧШЕ ОТСИДЕТЬСЯ В ПОМЕЩЕНИИ.

ГЛАВА I: ЧУВСТВО СОБСТВЕННОГО ДОСТОИНСТВА

«Пациентка утверждает, что раньше она была мужчиной. Банда хирургов-мясников, не спросив разрешения, сменила ей пол. Штопор уверена в месте операции – город Мухосранск на севере России. Милый провинциальный городок со своими психушками, порностудиями и прочими парками развлечений…»

ГЛАВА II: МАНИЯ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

«Больная убеждена, что ее постоянно преследуют козлы. Речь не идет о животных, тут разговор о людях из класса козлиных. Пациентка уверена, будто за ее скальпом ведется охота. Миролюбивые стражи порядка, злобные террористы и другие обитатели города объединились в желании уничтожить Штопор…»

ГЛАВА III: ПИРОМАНИЯ

«Мания преследования переросла в бесконтрольное желание резать козлятину. Больная не ограничивалась отстрелом «врагов» из дробовика. Практически любого человека на своем пути она пыталась убить наиболее изощренно. Смерть от зловонного окаменевшего носка – это действительно ужасно. Но первым в списке ее орудий остается огонь. Языки пламени охватывают жертву и, по словам Штопор, заставляют думать о вечном…»

ДИАГНОЗ – НЕИЗЛЕЧИМА

«Консилиум врачей пришел к заключению, что пациентка Штопор абсолютно неизлечима. До установления личности и возможных родственников-опекунов наиболее целесообразно определить ее местопребывание в клинике под наблюдением врачей», – закончил читать историю болезни юный медик. «Слава Богу, что это произошло не со мной», – сказал практикант и принялся отмывать от крови свой тесак. ■

Современные марши безумству

Штопор будет веселиться под аккомпанемент московских групп. Эти известные панк-коллективы пожертвовали самыми зажигательными из своих композиций. Список только лишь главных музыкальных меценатов следующий: «Дергать!», «Ышо? Ышо!», Distemper, «Три15», «1.5 кг отличного пюре».





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Postal 2, со всеми его достоинствами и недостатками, но сдобренный колоритным юмором отечественного розлива.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Postal 2

НЕ ТАК МРАЧНО, КАК

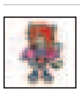


Postal 2: Apocalypse Weekend

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Беспредел все такой же беспредельный; зажигательная музыка, которую не стыдно залить себе в плеер; забавный стеб над родной страной.



Минусы:
Убранство квартир, обстановка офисов и притонов, да и графика вообще – такие же угловатые, как и в самом Postal 2; да и противников кот наплакал.



ДРОБОВИК ОСОБЕННО ХОРОШ ПРИ ВЫСТРЕЛЕ В ГОЛОВУ С БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ.



ОБЛИВ ЖЕРТВУ БЕНЗИНОМ, ПОДОЖГИТЕ ЕЕ.



В ПРОЕКТЕ ПОЯВИЛОСЬ МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНОГО ОРУЖИЯ. СКОВОРОДКА – ОДНО ИЗ НИХ.


ВЕЛИАН
• В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
• Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0c.
• Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронеармированного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.
Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Шторма".
MADIя
Товар сертифицирован.
©2005 Madia Entertainment. ©2005 Бука. Все права защищены.
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir

IMPORT REVIEW

Square Enix продолжает «алхимическую» атаку западного рынка, издавая вторую action/RPG с участием братьев Элрик.

Соединенные Штаты Америки переживают нашествие персонажей Хирому Аракавы: сериал Fullmetal Alchemist моментально стал главной достопримечательностью «подросткового» блока Adult Swim на телеканале Cartoon Network, а первые тома одноименной манги под лейблом Viz Communications украшают лотки с печатной продукцией. Когда, скажите на милость, если не сейчас, издавать очередную игру для PlayStation 2? Угадывать желания фанатов в Square Enix умеют не хуже, чем считать крупные банкноты. Англоязычная Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir – лишнее тому подтверждение.

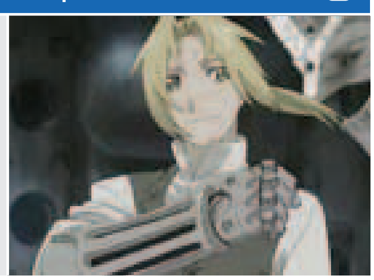
Вначале кажется, что нам приготовили игровое воплощение аниме: солнечный город Лиор, лже-проповедник Корнелло, симпатичная и наивная девушка Роза – все это перекочевало прямиком из «пилотной» серии. Однако первое впечатление развеется довольно быстро – с появлением невиданных ранее монстров и таинственных персонажей. Кроме того, небывало скорое развитие событий мгновенно вызывает подозрение: едва только Эд и Ал разберутся с мошенником, как их угораздит ввязаться в расследование взрыва армейского авто. Нанесли визит полковнику Мустангу и лейтенанту Хьюзу – все-все, пора и в поместье мистера Такера, химер вырезать. А там уже и Скар поджидает.

Если по-русски, сюжет Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir, во-первых, очень похож на сценарий сериала, а во-вторых – рассматривать его стоит только как альтернативу оному. Внимание игрока в большей степени обращено на багровые камни, один из которых братья приняли за философский.

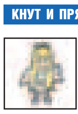
Игровой процесс и боевая система не сильно переменились со времен нашей последней встречи с алхимиками: мы по-прежнему руководим Эдвардом, а уже от его лица – Альфонсом. Отодвинув лезвие на второй план, старший брат теперь предпочитает рукопашный бой, хотя в определенных комбинациях ударов без тесака и не обошлось. Атаки отныне разнообразятся не только благодаря оружию (которое теперь достается не так-то и просто – Эду предстоит учиться трансформировать каждый отдельный вид), герой владеет внушительным набором цепочек простых ударов. Чтобы «сообразить» себе меч или копье, достаточно хлопнуть в ладоши и выбрать нужный предмет, но – цельнометаллический алхимик должен обладать соответствующим знанием. Противники стали гораздо смекалистей – в новой

Копающий Эдвард, заучившийся Альфонс

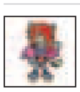
Полнометражный фильм, получивший название Fullmetal Alchemist: The Conqueror of Shambala (в оригинале – Hagane no Renkinjutsushi: Shanbara wo Iku Mono), осчастливил японских зрителей 23-го июля. Как и ожидалось, сюжет ленты полон сюрпризов и неожиданностей, основанных как на судьбах полузабытых персонажей, так и на поворотах истории.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Капитально улучшенная графика, подправленная боевая система, несколько интересных сюжетных решений и качественный – литературный – перевод.



Минусы:
Никаких значимых отклонений от натоптанного пути, существенно ограниченная свобода, отвратительный дубляж и скромное количество видеороликов.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Racjin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://na.square-enix.com/games/FMA2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
Крепко сбитая игра по мотивам популярного аниме, которая заметно отличается от предшественницы лишь внешне.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Shining Tears

КРАШЕ, ЧЕМ



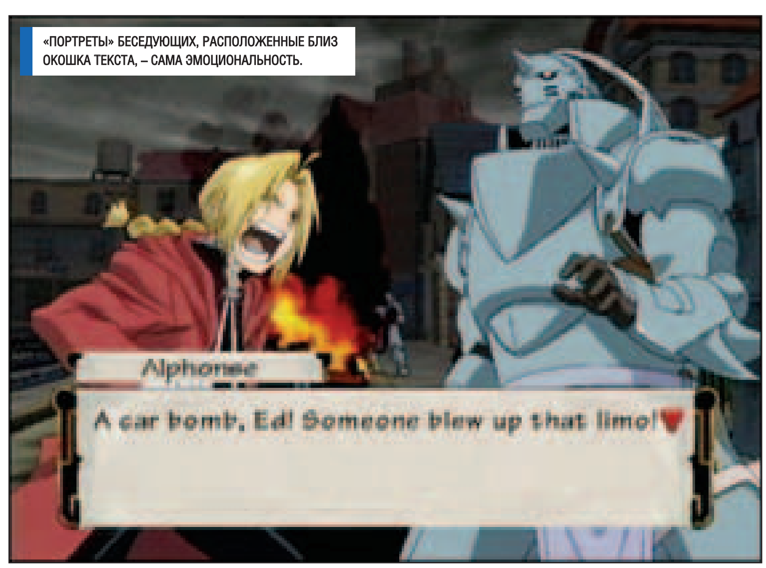
Fullmetal Alchemist & the Broken Angel

Курс – на DS!

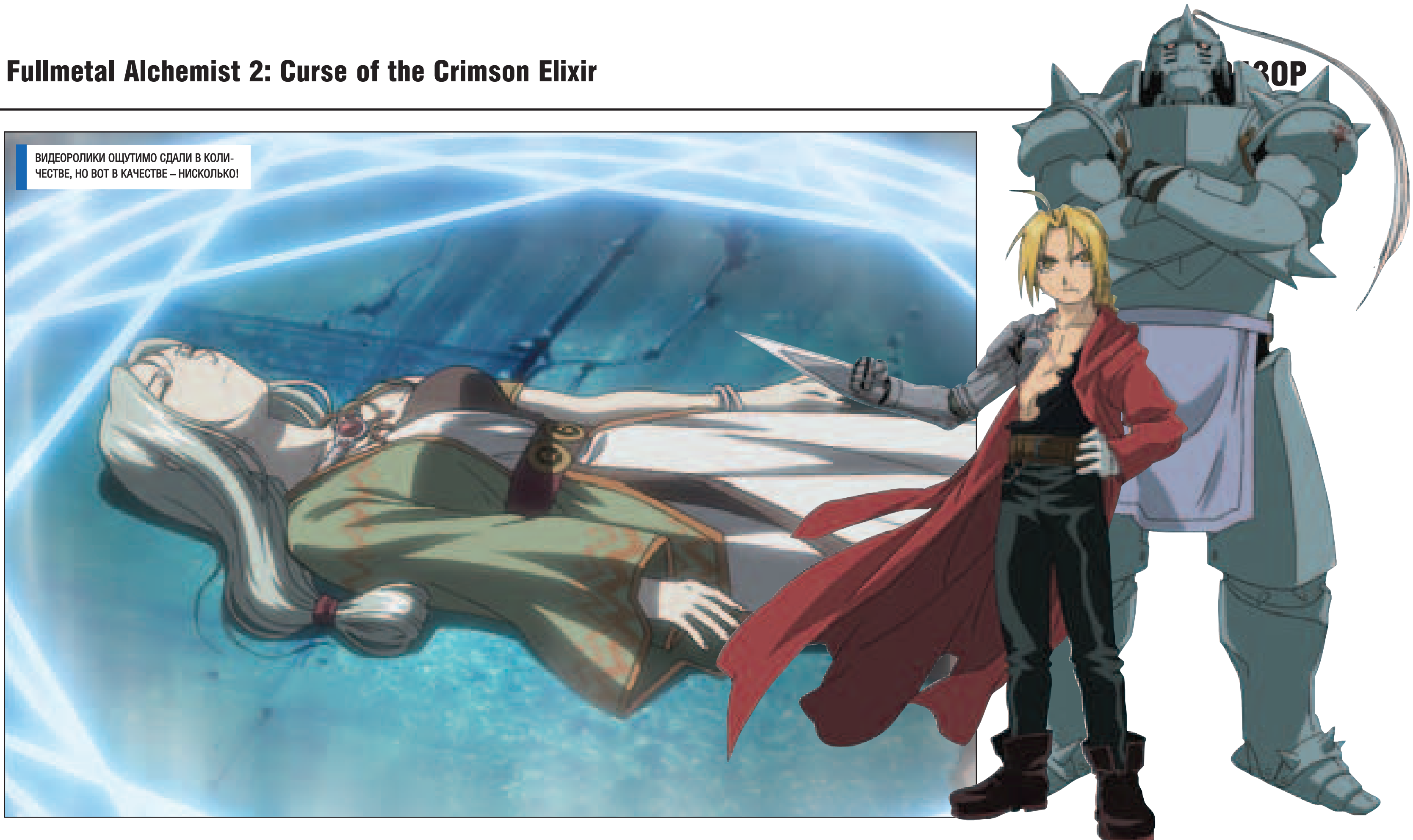
В Square Enix решили, что обладатели DS ничуть не хуже владельцев PlayStation 2 и Game Boy Advance и тоже имеют право на игру со словами «Fullmetal Alchemist» в названии. Никаких подробностей пока нет, но одно мы знаем точно: если вы не начертитесь пентаграмм в Castlevania: Dawn of Sorrow, проект Bandai определенно стоит ждать.



СПАРРИНГ С АРМСТРОНГОМ ИЗМАТЫВАЕТ. ТЯЖЕЛО БЕЗ АЛХИМИЧЕСКИХ ФОКУСОВ, НЕПРИВЫЧНО.



«ПОРТРЕТЫ» БЕСЕДУЮЩИХ, РАСПОЛОЖЕННЫЕ БЛИЗ ОКОШКА ТЕКСТА, – САМА ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ.



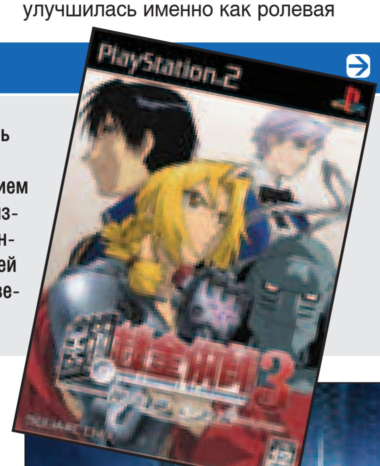
ВИДЕОРОЛИКИ ОЩУТИМО СДАЛИ В КОЛИЧЕСТВЕ, НО ВОТ В КАЧЕСТВЕ – НИСКОЛЬКО!

игре тактика «лупи всех подряд» уже не принесет успеха, геймеру придется чаще планировать нападения, вовремя защищаться и тщательнее подбирать оружие. Нововведения приятные – не пожалуешься. Но мало. Совсем-совсем мало. Самое заметное отличие Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir от первой игры – графика. В Racjin решили не изобретать ничего двухколесного с педалями и цепью, и попросту прибегли к применению технологии cel-shading, которая сегодня незнакома разве что слепому. Придраться не к чему: манга-стилистика куда лучше передается полигонами в cel-shading, нежели полигонами обычными. Если в Fullmetal Alchemist & the Broken Angel герои просто узнавались, то здесь они еще и обладают всеми своими неповторимыми черточками. И это прекрасно. Шаг вперед, прыжок на месте. Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir практически не улучшилась именно как ролевая игра, но ее упаковка смотрится неплохим украшением полки «алхимического» мерчандайза. Можно было бы и не говорить, но фанатам телесериала и манги – играть. Поклонникам игровых блокбастеров с ролевыми элементами советуем помедитировать в ожидании чего-то более масштабного. Многообещающие Rogue Galaxy, Code Age Commanders и Kingdom Hearts II наверняка зададут жару. ■

Угадывать желания фанатов в Square Enix умеют не хуже, чем считать крупные банкноты.

Третий раз – он лучший самый

Англоговорящей публике перепала вторая игра, а магазины Акихабары уже пополнились дисками с третьей. В Fullmetal Alchemist 3: The Girl Who Succeeded God (Hagane no Renkinjutsushi 3: Kami o Tsugu Shoujo) наших героев забросили в мегаполис под названием Валдора, что славится легендой о некой ведьме. Графика в новой action/RPG почти не изменилась, зато теперь игрок может свободно переключаться между Эдвардом и Альфонсом, равно как и вручить второй геймпад другу, чтобы контролировать обоих персонажей в режиме split-screen. Игра поступила в продажу аккурат за два дня до начала показа свежеснятого фильма. Сюжет, как обычно, не соответствует ни манге, ни аниме.





ДАЖЕ МЕНЮ СТАЛИ ПРИЯТНЕЕ НА ВИД.



ТОЛЬКО ЭД СПОСОБЕН ВОССОЕДИНИТЬ ДУШУ БРАТА С ДОСПЕХОМ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	High Moon Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4 (PS2), до 16 (Xbox)
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

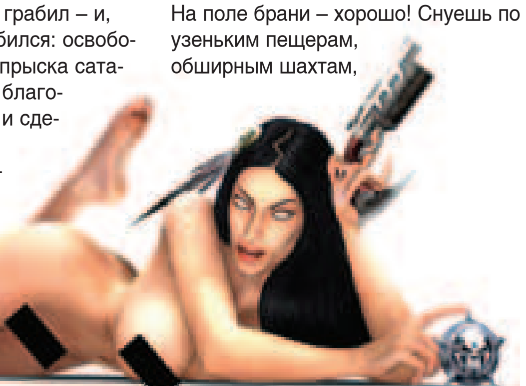
ОНЛАЙН:
http://www.darkwatchgame.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Darkwatch

Вампиры снова – в который раз – повылезали из гробов и хрустят костями. Но им не повезло – в городе ковбой.

«Здравствуйте. Меня зовут Джерико Кросс. Я читаю мангу Hellsing, и стены моей комнаты обклеены вовсе не обоями, а вот такенными портретами Алукарда. Самое дорогое, что у меня есть, – это автограф Коты Хирано. Но не будем об этом в столь поздний час, потому как на то существует рубрика «Банзай!». Гораздо важнее, что я работал бандитом – грабил, пусть и не дилижансы, но очень даже бронепоезда. Бывало, взлезу на верного скакуна, догоню катящуюся груду железа, разряжу в охрану обойму-другую, а там уж – как в песне: «Забирай свое – и беги, беги, беги!». Грабил я, грабил – и, что называется, дограбился: освободил душу Лазаруса, отпрыска сатанинского, а тот меня в благодарность – хвать! – да и сделал вампиром, заодно наводнив кровожадными мертвяками целую пустыню.



Мне это стало как-то не по нутру, вот и подался в контору Darkwatch – что, между нами говоря, приходится дружественной организации Hellsing. Так началась моя новая жизнь».

EVERYBODY WANTS A PIECE OF YOU

И жизнь у человека, действительно, новая – переквалифицироваться из налетчиков в агенты, верно, нелегко. Подошел к лавке с профессором-в-очках, подрядился на миссию; по дороге завернул в оружейную – попросил у мужика-в-бандане пушку по вкусу; вышел вон. Прямиком на поле брани.

На поле брани – хорошо! Снуешь по узеньким пещерам, обширным шахтам, сухим пустыням, отмахиваешься-отстреливаешься от недоброжелателей. Хулиганы веселятся что есть мочи – и стреляют, и рубят, и сгустками энергии кидаются, и чего только иной раз не учудят. Разве что закурить не просят, хотя, бывает, водрузят на плечо бочонок с чем-нибудь взрывоопасным и мчатся навстречу – сразу видно, огонька треба. Один выстрел – и выводок скелетов превращается в горсточку обугленных костей. Врагов обычно мало, а оружия – наоборот, завались. Джерико К. – один из самых честных героев видеоигр, поскольку силушки вампирской хватает всего на пару стволов – один в руках, другой за спиной. Но каков выбор! В жаркой битве с чем только не поякшаешься – с пистолетами, с ружьями, с арбалетом... Будут перестрелки на снайперских винтовках, предусмотрены эпизоды с базукой, не раз придется бросаться динамитными шашками и разрывными гранатами, а стоит взять в руки увесистый шестопер – и начинается пир ближнего боя. Также в обязанности агента Darkwatch входят скачки на коне с непременным отстрелом всего шевелящегося и катание на неуклюжей четырехколесной конструкции (автор текста, в силу неутихающего гласа разума, никак не может назвать это автомобилем), сопровождаемое пальбой из притороченных к ней «каруселей». Сказка же, а не работа. Но Джерико назывался бы вампиром по недоразумению, если бы не обла-

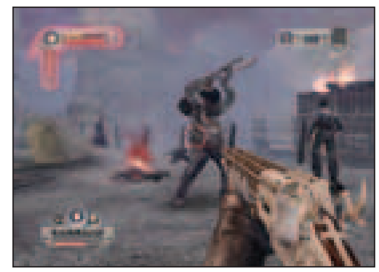
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Отличный игровой процесс, великолепно поставленный экшн, свежий сеттинг, убойный звук, приятная графика.



Минусы:
Жиденькая сюжетная линия, скудная армия противников, смешные десять часов геймплея.



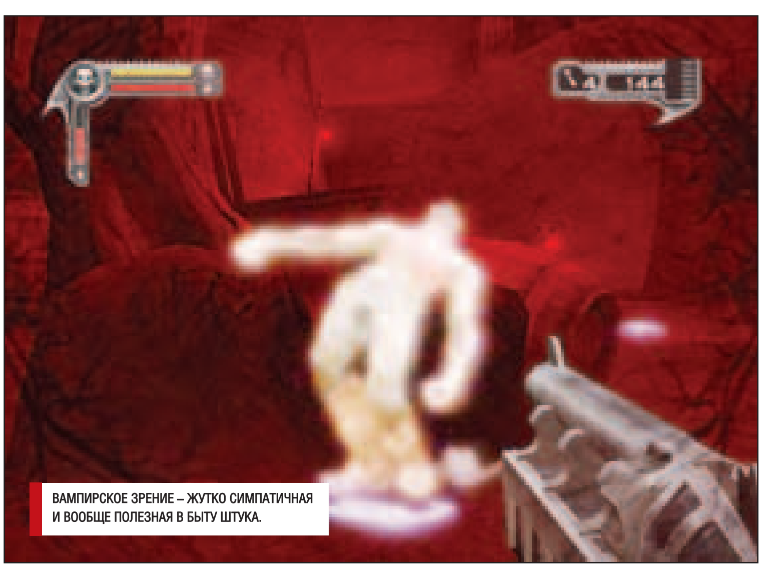
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Небывало веселый шутер – такие нечасто посещают консоли. На высоких уровнях сложности гарантирована передозировка драйва!

Рожденные под Луной

Вначале была корпорация Sammy. В корпорации Sammy имело место подразделение Sammy Studios. Подразделение Sammy Studios отпочковалось от корпорации Sammy, став независимой командой разработчиков. В марте этого года независимая команда разработчиков назвала себя High Moon Studios. Вот тут-то и приключился Darkwatch.



ВАМПИРСКОЕ ЗРЕНИЕ – ЖУТКО СИМПАТИЧНАЯ И ВООБЩЕ ПОЛЕЗНАЯ В БЫТУ ШТУКА.



КУДА БЫ ДЕВАЛСЯ ТАКОЙ ШУТЕР БЕЗ ЧЕРНОЙ-ГОТИЧНОЙ-БАЗУКИ-С-КРЕСТОМ?



ОДИН УДАР ОСТРОКОНЕЧНЫМ ПРИКЛАДОМ – И ЧЕРЕПУШКА ВЕСЕЛО ЗАСТУЧИТ ПО ЛЕСЕНКЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Pariah

ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ


Area 51

Один выстрел – и выводок скелетов превращается в горсточку обугленных костей.

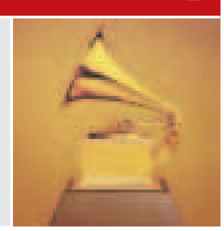
дал рядом сверхспособностей. Первая – и самая главная – щит, оберегающий жизнь и здоровье экс-разбойника. Полна желтая линейка – можно не слишком волноваться за безопасность, но как только начнет укорачиваться красная – все, надо бежать, пока защита не восстановится. Не последнюю роль в маневренности играет двойной прыжок, во время исполнения которого игрок волен контролировать направление «полета». И, конечно, «инфракрасное» зрение, позволяющее в шесть секунд засечь и неприятеля, и полезные предметы. Все это действенно только в тени да по ночам – кровопийцы, видите ли, света белого не жалуют.
На пути героя не раз встретятся проклятые души, которые придется либо поработить, либо освободить – выбор за вами. К сожалению, ход истории от этого практически не зависит. Зато такие решения определяют развитие вампирской силы, а вместе с ней – доступные особые умения, очень помогающие в трудную минуту.

NOWHERE TO RUN, NO PLACE TO HIDE

Как и львиная доля всех консольных FPS, Darkwatch не может похвастаться неописуемо красивой графикой. Но, даже несмотря на то, что планка чарующих Halo 2 и Metroid Prime 2: Echoes остается вне досягаемости, «лицо» дебютного проекта High Moon Studios нисколечко не позорит новообъявившихся разработчиков. Да и вообще, вы раньше видели «хоррор-вестерн»?
Darkwatch – из тех игр, чей геймплей настолько увлекателен, что какие-либо недочеты бесследно теряются на его фоне. Сначала она растворяет вас в необычной атмосфере, потом – на два-три дня закидывает в бесшабашные потасовки. И только после прохождения удается опомниться: ой, а сюжет-то – из разряда «мы-уже-не-раз-видали», ой, а монстров-то – раз, два и обчелся, а продолжительность-то, продолжительность... ■

Золотой патефон

Саундтрек Darkwatch состоит из композиций двух лауреатов «Грэмми» – Асдру Сьерры и Майкла Ригана. Первый – вокалист группы Ozomatli (будем надеяться, что он в этом не виноват), так что оставим его в покое. Для нас, игроков, гораздо больший интерес представляет мистер Риган, чьи работы можно слышать в God of War (PS2), Rise to Honor (PS2), Rise of the Kasai (PS2), Syphon Filter: The Omega Strain (PS2), Twisted Metal: Black (PS2), Twisted Metal: Small Brawl (PS one), Giants: Citizen Kabuto (PC, PS2) и еще нескольких проектах, а также в игровых воплощениях Van Helsing (PS2, Xbox) и Spider-Man 2: The Game (PC).




КОГДА ДЖЕРИКО КРОСС БЕРЕТСЯ ЗА АРБАЛЕТ, ЕГО НАЗЫВАЮТ ДЖОНОМ РЭМБО.


ЧЕРНЫЙ-ЧЕРНЫЙ ВСАДНИК НА ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ КОНЕ СКАЧЕТ ЗА ЧЕРНЫМ-ЧЕРНЫМ ПОЕЗДОМ.



Автор:
[k8]
k8@rambler.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SNK Playmore
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	SNK Playmore
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.snkplaymore.co.jp

Metal Slug 4 & 5

То, что не сломано, конечно, не чинят. Но сколько уже можно не чинить Metal Slug?!

Любой игрок, который хотя бы раз видел любую часть сериала Metal Slug, уже вряд ли перепутает знаменитое название с каким-нибудь другим. Вот и сейчас, завидев на прилавке знакомый заголовок можно смело говорить – «Смотри-ка, еще один Metal Slug!». Но вот хорошо это или плохо?

Идея не изменилась ни на йоту: по-прежнему игроку предлагают выбрать одного из четырех симпатяг-героев и в очередной раз отправиться спасать мир от вселенского зла, строго-настрого наказав без всякой жалости уничтожить все, что встретится на пути.

Сюжет обеих игр прост и незамысловат: в четвертой части кибертеррористическая группа по всему миру распускает через Интернет вирус, с целью взлома стратегически важных компьютеров ведущих мировых держав. А в пятой части вам предложат отправиться в поход за новой моделью Metal Slug (а также всеми необходимыми чертежами), которую похитила никому доселе неизвестная преступная организация.

Игровой процесс – один и тот же уже сколько лет: продвигаясь по уровню, ваш персонаж уничтожает толпы врагов и собирает по пути различные бонусы и вооружение.

Помимо прочего, на этапах встречаются единицы бесхозной техники, заметно облегчающие прохождение игры, а также заложники, которые после освобождения предоставят игроку новое вооружение или какую-либо помощь. В конце каждого этапа, согласно старой доброй традиции жанра, игрока поджидает огромный босс, который порой едва умещается на экране.

И, конечно, наибольшее удовольствие от игры можно получить, только притащив к консоли приятеля. Радостно хихикая, растолковать ему тонкости управления, и на пару отправиться в новое приключение. А для тех, кто исходил обе части игры вдоль и поперек, предусмотрены небольшие бонусные режимы, которые подарят игрокам еще пару-тройку часов веселой пальбы.

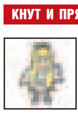
С одной стороны, забавно, весело и интересно. С другой – совершенно вторично. Сыграв однажды в любой из последних Metal Slug, можно с уверенностью говорить, что играл во все. Меняются детали обстановки, техника, враги, но начинка остается прежней: довольно легкий в освоении скролл-шутер класса «перестреляй их всех». Выпуск четвертой и пятой части в одном издании можно назвать полностью оправданным – хотя бы потому, что обе игры наделены слишком уж скудным набором уровней. Всего пяток на каждую часть – очень скромненько. И хотя картину пытаются скрасить редкие развилки на этапах, интерес они представляют только поначалу. ■

Киноштампы

Как всегда, разработчики остаются верны традициям. Они просты и незатейливы – как можно больше штампов из популярных кинофильмов на каждый сантиметр уровня. Тут вам и брошенные города с зомби, и сокровища Амазонки, и нашествие инопланетян на пару с машинами а-ля Terminator. Несомненно, все эти трафареты скрашены большой порцией юмора и не раз заставят вас улыбнуться.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Новая техника, новые соперники и мини-игры, более-менее новые боссы и парочка персонажей.



Минусы:
Идея затерта до дыр, все это мы видели, и не раз. Да и уровней – с гулькин нос.



ТАКОЙ КЛИНОК В ПРАВОЙ РУКЕ METAL SLUG'A С ЛЕГКОСТЬЮ ИЗБАВИТ ВАС ОТ НАЗОЙЛИВЫХ СОЛДАТ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Видимо, это закат серии Metal Slug, по крайней мере – в том виде, в каком она представлена сейчас.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА

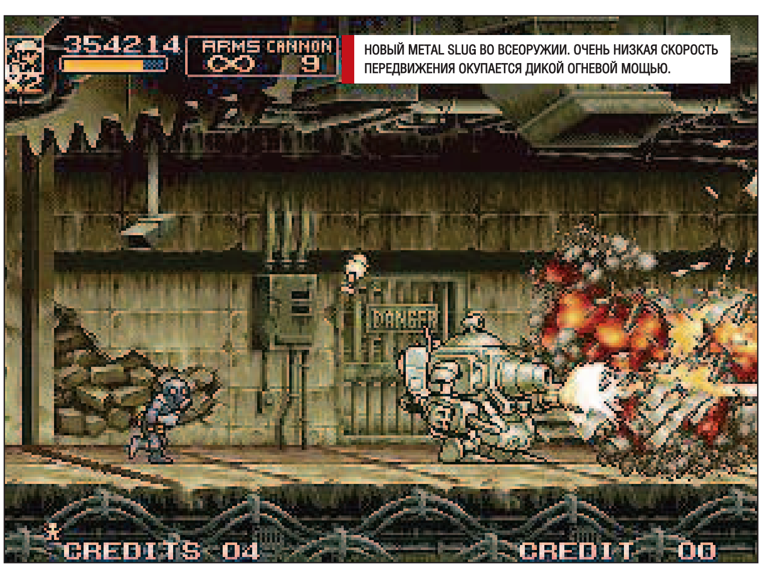


Contra: Shattered Soldier

ХУЖЕ, ЧЕМ



Metal Slug X



НОВЫЙ METAL SLUG ВО ВСЕОРУЖИИ. ОЧЕНЬ НИЗКАЯ СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ОКУПАЕТСЯ ДИКОЙ ОГНЕВОЙ МОЩЬЮ.



БОССЫ, КАК ВСЕГДА, ОГРОМНЫ. НО ВЕДЬ ЧЕМ БОЛЬШЕ БОСС, ТЕМ ЛЕГЧЕ ПОПАСТЬ!


THE FALL
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.
- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Зачем к бензовозам сзади прикрепляют цепь:

1. Гасить статическое электричество
2. Гасить других водителей
3. Привязывать цистерну

2. Кто из них бессмертен:

1. Конан-варвар
2. Конан Дойл
3. Дункан МакЛауд

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 14(191) – Киселева Н. (Калужская обл.)
Правильные ответы – Б (воплощение утреннего бога) и В (металл).

PARIAH. ИЗГОЙ



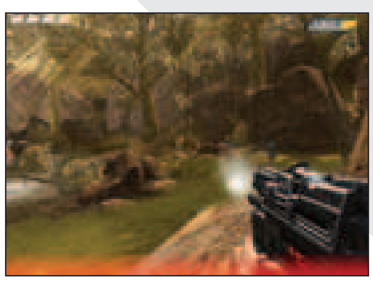
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Pariah
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.pariahgame.com

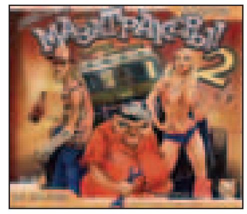
РЕЗЮМЕ:
Еще один слепленный на скорую руку консольный шутер. Поиграть и забыть.





Прямые, как рельсы, коридоры, стандартный набор оружия и невнятный сюжет – знакомьтесь, еще одно уродливое дитя мультиплатформенности. Бесконечная беготня ради спасения мира (понять бы – какого) от страшного вируса – вот и все подробности. Историю словно забыли (или поленились) дописать. Окрестные виды вкупе с отличной российской озвучкой, правда, завораживают, но убогие спецэффекты и чудовищные ролики на движке мигом вернут вас на землю. Процесс однообразен до ужаса, а задвинутый под плинтус интеллект противников доводит его до автоматизма. Добавьте сюда невозможность сохраняться, где угодно, и получите игру, которая забывается через минуту после прохождения. Или, что вероятнее, значительно раньше… ■

МАЗАТРАКЕРЫ 2: СВОБОДУ МАМОЧКЕ!

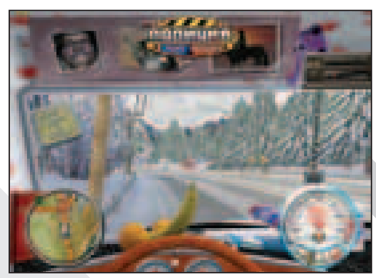


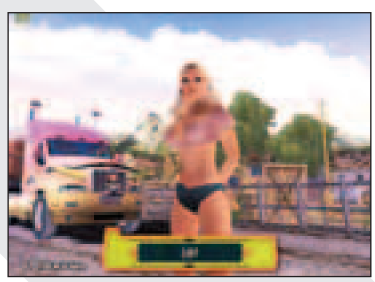
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Empire Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Eutechnyx
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/bmt2

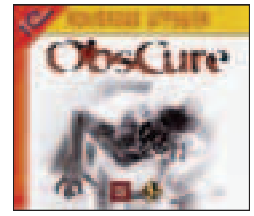
РЕЗЮМЕ:
Продолжение самого безбашенного симулятора грузовика. Адреналин прилагается.





Приключения сумасшедшей семейки дальнобойщиков продолжаются. Мамашу упрятали за решетку за уклонение от налогов, а нам, как порядочным детям, придется теперь зарабатывать на адвоката. Способ же совершенно не изменился – каждый из грузовиков может перевозить строго определенные товары в зависимости от выбора персонажа. Можно заодно выполнять разные спецзадания, полученные в придорожных забегаловках. Но гораздо увлекательнее просто носиться по дороге на полной скорости. Машины с лязгом поднимаются в воздух и разлетаются на куски от столкновения с нашим железным чудищем – физических законов кот наплакал, зато адреналина море разливанное. Плюс немного юмора в хорошей российской озвучке. Жаль только, довольно скромная графика так и не стала лучше. ■

OBSCURE



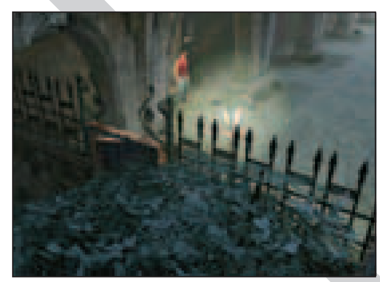
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Obscure
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	Hydravision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/obscure

РЕЗЮМЕ:
Молодежный ужастик с классическим, но почему-то совсем не страшным сюжетом.





Вслед за чередой молодежных фильмов а-ля «Факультет», наконец появился и первый компьютерный ужастик в том же стиле. Кучка подростков решила остаться в опустевшей школе на ночь и, кто бы мог подумать, наткнулась на кровожадных монстров. А что они забыли в обители детских знаний, вам и предстоит выяснить. Пугать, к сожалению, вас собираются исключительно количеством тварей, так что действительно напряженные моменты можно пересчитать по пальцам. Зато других замечательных идей здесь хватает. Взять хотя бы возможность менять персонажей по ходу игры, дабы не приходилось лишний раз бегать через всю школу. Ну а об отличной графике и традиционно качественном переводе и говорить не приходится. Словом, добро пожаловать в Cold Fear для школьников… ■

MASSIVE ASSAULT: СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Massive Assault Network
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** TBS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.massiveassault.ru

РЕЗЮМЕ:

Непревзойденный сетевой варгейм и настоящий убийца свободного времени.





Появившийся два года назад Massive Assault перевернул наши представления о классических варгеймах. Унылое развлечение для избранных расцвело пышным цветом, приблизившись к простому игроку. Отточенный до совершенства баланс сил, необычная концепция и элементарный интерфейс – о чем еще мечтать новичку? «Massive Assault: Сетевые войны» отличается урезанной однопользовательской частью и расширенным мультиплеером. Вы когда-нибудь играли в шахматы по переписке? Сражения могут длиться недели напролет, но вам достаточно выходить в Интернет на пару минут в день, чтобы получить ходы соперников и отправить собственные, что очень удобно для обладателей модемов. И жалкая цена в шесть с половиной долларов в месяц пока еще никого не смутила... ■

КОХАН 2: КОРОЛИ ВОЙНЫ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Kohan 2: Kings of War
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Global Star Software
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / «Логрус»
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 12

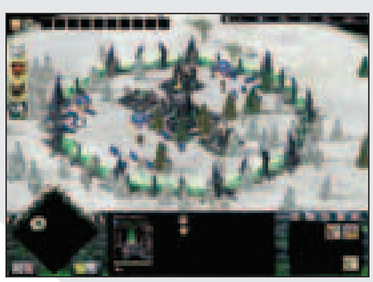
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/kohan2

РЕЗЮМЕ:

Игра напичкана оригинальными идеями, но, к сожалению, не только удачными.





Одна из немногих необычных стратегий последних лет. Шесть практически одинаковых рас и пять политических группировок переплетаются друг с другом в незамысловатом сюжете. Очередной злой демон поднимает нежить и жаждет захватить мир, а помешать ему могут, конечно же, только бессмертные герои, по счастливой случайности очнувшиеся от долгого сна. Здания строятся только в специально отведенных для этого ячейках, большинство ресурсов можно заметить только по их приросту, а поверженные бойцы воскрешаются за считанные секунды. В результате сражения крошечных отрядов могут длиться часами, пока кто-то не наберет достаточное преимущество. Освоиться в таком мире будет непросто, но добротный российский перевод не даст растеряться. ■

JUICED

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



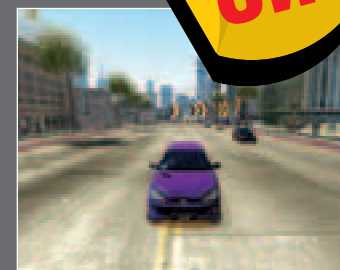
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Juiced
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Juice Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 6

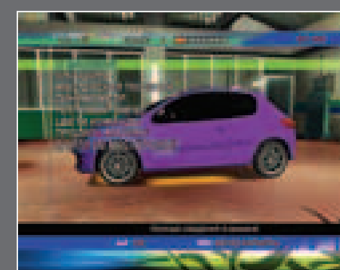
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.juiced-racing.ru

РЕЗЮМЕ:

Лучшая из уличных гонок в этом году – с потрясающей графикой и правдивой механикой.







Рев моторов, огни ночного города, роскошные болельщицы и витающий над трассой дух избранности – почему-то исключительно так представляются разработчикам уличные гонки. Но Juiced выбивается из этого правила. В ней нет ни приглашенных красоток, ни надоевшего наносного лоска. Нет даже бессмысленного катания по городу – это гонки и ничего более. Зато гонки куда более жизненные и азартные, чем большинство других. Пожалуй, только здесь почувствуешь разницу между передним и задним приводом, да и вообще вспомнишь, что такое занос. А если он вдруг не удался, получите вмятину на боку, счет за ремонт и упавший рейтинг. Это, кстати, ключевой показатель в игре. Каждый из противников по окончании заезда выставляет вам личную оценку. Кому-то нравится скорость, кому-то сложный тюнинг (спасибо понятному переводу названий деталей)... а если уж вы в кого-то врезались – не взыщите. Только всеобщее уважение откроет перед вами новые горизонты – автомобили, серьезные ставки (главный источник дохода) и трассы. Последние, кстати, получились довольно скромными – ни тебе небоскребов, ни буйства красок ночного города. Но в остальном графика великолепна, чего стоит только заезд под проливным дождем. Спустя пять минут после запуска на язык так и просится каламбур: Juiced – крепкая, наливная и по-настоящему сочная игра. ■


олчение!
2 мега-турнира
по игре:
КАЗАКИ II
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ
2
25 сентября
Самый необычный турнир в истории
Место проведения – музей-панорама «Бородинская битва»
Выиграй поездку в ПАРИЖ!
Организаторы:
WORLD PUBLISHING
СТРАНА ИГР
PC ИГРЫ
GAME WORLD
Партнер:
CAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

НОВОСТИ

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

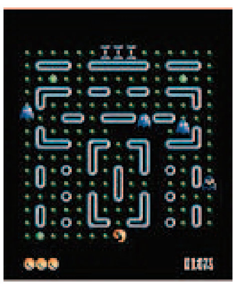


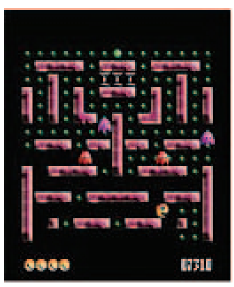
Компания Nival Interactive взялась за мобильные игры.

ЗЛОБНЫЙ PACMAN



Несмотря на запрет клонирования в цивилизованных странах, компания m-Solutions все-таки выпустила копию знаменитого Pacman для мобильных телефонов. Ребеночек получился уродцем, так что Big Muncher смахивает скорее на колобка-убийцу, нежели на своего прародителя. В остальном же игра не изменилась вовсе и до боли похожа на оригинал времен CGA-мониторов. Для субъектов, проведших те годы на необитаемом острове или в таежных дебрях, напомним – вверенному нам головастику нужно бегать по уровню, поедая шарики и спасаясь от более зубастых соседей. Как говорил дон Лино, кто не сожрал, того сожрали... Пусть в игре полностью отсутствуют новые идеи и приличная графика, ее, скорее всего, ожидает успех. Ведь это же Pacman! ■



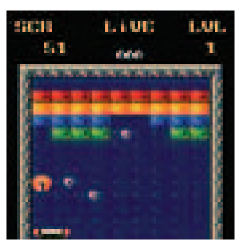


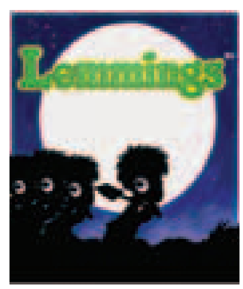
ЛУЧШИЕ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ассоциация ELSPA представила очередной ежемесячный отчет о самых популярных мобильных играх. Десятка лидеров:

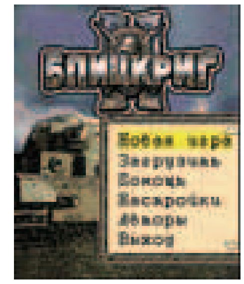
1) Lemmings – издатель IFone
2) Wall Breaker – издатель Infusio
3) Tetris – издатель IFone
4) Pub pool – издатель Infospace
5) «Кто хочет стать миллионером» – издатель Glu Mobile
6) Swat Sniper – издатель Infospace
7) LMA Manager 2005 – издатель JAMDAT
8) Pitfall Glacier – Digital Chocolate
9) Mini golf Castles – издатель Digital Chocolate
10) Pitfall Jungle – Digital Chocolate

За этот месяц в чарте появилось несколько новых игр, хотя и в конце списка. А вот LMA Manager 2005 потерял сразу шесть позиций и скатился на седьмое место. По итогам последних месяцев играми лета можно смело назвать Lemmings, Tetris и, конечно же, навеки поселившийся в хит-параде «Кто хочет стать миллионером», ставший популярным и в России. ■





НАШИ ХИТЫ НА МОБИЛЬНЫХ



Компания Nival объявила об открытии отделения по разработке мобильных игр. И не просто объявила, а уже выпустила два настоящих шедевра. «Блицкриг II» разом поставил точку в единоборстве «карманных» стратегий, а с тактической «Серп и Молот» вы можете познакомиться уже на соседней странице. Замкнуть «очередь» отечественных хитов должны мобильные «Аллоды» – масштабная пошаговая RPG, грозящая нам двенадцатью часами почти забытого геймплея. Как и «Серп и Молот», детище брянской команды «МедиаМобайл» сможет похвастать настоящим мультиплеером. Игра должна увидеть свет в ближайшие дни. О прочих планах мобильного отделения Nival пока ничего не известно. Но созданных компанией компьютерных проектов хватит еще не на один месяц. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

СЕРП И МОЛОТ – 2555
97966150096

Motorola C650
Motorola E398
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 7200
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E600
Samsung E700
Samsung E710
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630

SPEEDBALL 2: БОЙНЯ НА СТАДИОНЕ – 2333
97984150096

LG C1100
Motorola E398
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7270
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens CX75
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K750
SonyEricsson Z800

ANCIENT RUINS 4 – 2333
97963470096

Motorola V300
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung E300
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

S.T.A.B. – 2333
97959870096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung C110
Samsung E300
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

SOUTH PARK – 2555
97925920096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ZOO TYCOON 2 – 2555
97991190096

Alcatel 556
Alcatel 735i
Motorola C380
Motorola C385
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Samsung D410
Samsung D500
Samsung E300
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

НОЧНОЙ ДОЗОР: ТЕМНЫЕ – 2555
97997750096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung C110
Samsung X100
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K750

СЕРП И МОЛОТ

РАЗРАБОТЧИК:	Nival
ЖАНР:	tactics
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.nival.com

Выход мобильных игр одновременно с компьютерными хитами уже давно никого не удивляет. Модная тенденция наметилась и у нас. Разобравшись с историческими стратегиями, «ниваловцы» решили показать всем, что такое настоящая «тактика» для телефонов.

Если бы не красочная заставка, игру поначалу можно было бы принять за очередные межгалактические разборки. Уж больно шпионы смахивают на космических полицейских из фильмов двадцатилетней давности... Но вы ведь помните – нам предстоит орудовать в послевоенной Германии, спасая мир от ядерной катастрофы?

Это было небольшое отступление, а в остальном перед нами – самый настоящий «Серп и Молот», не слишком обремененный сюжетом. Хотя элементы нелинейности и пара дополнительных миссий есть и здесь. Задача банальна – всех убить, в живых остаться. А для ее выполнения нам вверяют группу из трех отъявленных диверсантов. Каждый со своими уникальными характеристиками, которые будут улучшаться по ходу игры, и скромным арсенальчиком. Разведчица с ножом, автоматчик и суровый мужик со связкой гранат. Причем по большому счету, важна именно их амуниция, а не выдающиеся способности. Секрет победы тоже не нов – не лезть на рожон, экономить взрывчатку и грамотно использовать особенности рельефа. Вот из такой простой формулы и получилась практически идеальная тактическая игра. К тому же и графика не подкачала... Ну, если забыть про космических полицейских.

А самый жирный плюс разработчикам хочется поставить за мультиплеер, столь необходимый (но почему-то редкий) в таких проектах... И сразу же нарисовать рядом небольшой минус – увы, играть через GPRS в России получается далеко не всегда. Впрочем, «Серп и Молот» хорош даже без сетевого режима. ■



НОЧНОЙ ДОЗОР – ТЬМА!

РАЗРАБОТЧИК:	NextGames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru

Ночной дозор, всем выйти из Сумрака! Стоп, а Сумрак-то где? Да и Дозор мне больше приглянулся Дневной, благо компания NextGames выпустила сразу две почти не отличающиеся игры – за Светлых и за Темных. А Гессер мне и так всю плешь проел своими проповедями еще в компьютерной версии. Впрочем, о ней можно забыть. Мобильному варианту вполне подошло бы название «Терминатор захватывает детсад №8», никто бы и не заметил. Потому что Иной наш укладывает противников ровными штабелями и только пылинки с плеча иногда смахивает. Никаких Городецких на такого не напасешься. А уж сколько Тигрят (клоны – не иначе) в первой же миссии отправилось навечно в Сумрак...

Игра во многом близка к шутерам, хотя наш герой предпочитает орудовать кинжалами. Кнопки атаки и прыжка – вот все, что нужно запомнить начинающему Завулону.

К счастью, со временем геймплей заметно скрашивает магия. Накопили маны, навыбивали заклинаний из ящиков – смело начинайте стучать по «волшебной» клавише. Колдовать можно только один раз за схватку и то, если успеете сделать это первым. Словом, от ролевого проекта осталось одно название, но хорошая анимация и постоянно сменяющиеся заклинания все же вынуждают потратить пару часов и пройти игру до конца. Хороший выбор для любителей твердолобых файтингов и страшный сон для фанатов Лукьяненко. В любом случае, качать оба варианта игры не советую даже последним. А то уже никакая реморализация не поможет... ■



ZOO TYCOON 2

РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com

Вы никогда не хотели завести себе Тамагочи? А двух? А сразу целый десяток? Тогда милости просим в мобильный зоопарк. Львы и тигры, коалы и зебры, медведи и крокодилы – все они не только будут выражать вам большую звериную благодарность, но и приносить стабильный (пусть виртуальный) доход.

Вот только незадача – каждому подавай свой сбалансированный ареал обитания и специальную диету. Но даже если вы все будете делать правильно, они начнут болеть, ссориться и сердито на вас смотреть. Хотя разобраться, чего хочет каждая из зверушек, не так уж несложно. Настоящая проблема – суметь сэкономить деньги, правильно расселяя питомцев. Волк, коза, капуста – помните? Впрочем, деньги все равно потекут рекой, и уже через пару часов вы смело можете наниматься в Московский Зоопарк. В любом случае просто смотреть на довольных животных – уже приятно. Особенно если каждого из них перед этим пришлось вылечить, отмыть, накормить, переселить... А вот за тем слоником убрать, кстати, не забыли? Да и графика явно располагает к созерцанию. Львы валяются на травке, коалы в развалку прогуливаются по вольеру, демонстрируя вам зеленые смайлики. Лепота! О чем еще мечтать директору зоопарка. Разве только дослужиться до самого верха, не думали же вы сразу заполучить хозяйство на три десятка вольеров? Двенадцать часов непрерывной игры гарантировано. Правда, мне после этого ужасно захотелось поиграть в симулятор скотобойни... ■



SPEEDBALL 2 – БОЙНЯ НА СТАДИОНЕ

РАЗРАБОТЧИК:	Glu
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
ЦЕНА	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.glu.com

Спортивные симуляторы настолько намозолили глаза, что разработчики стали пускать в ход самые невероятные фантазии. Создателям «Лиги Хаоса» в детстве наверняка читали добрые сказки о феях и гоблинах. А вот разработчики мобильного Speedball 2 в это время, похоже, засматривались «Терминатором». По крайней мере, палитра игры выглядит не слишком привлекательно, равно как и кирпичные рожи спортсменов, глядящие на нас с экрана. Но стоит только провести хоть один матч... Игроки сшибают друг друга с ног, подают эффектные пасы рикошетом от стенок и, вообще, в мгновение ока пробуждают невероятный азарт. Система проста до безобразия – человек с мячом бежит вдвое медленнее, а значит, его непременно собьют с ног – извольте играть в пас. Но ведь управлять можно только одним подопечным... А все остальные будут действовать в зависимости от восьми (!) различных характеристик. Так что бросайте одиночные матчи, и добро пожаловать на чемпионат. Теперь вы – самый настоящий «спидбольный» (ничего личного) менеджер. В тренировочном зале можно за отдельную плату прокачивать способности подопечных или же вообще распродать всю команду и купить новую.

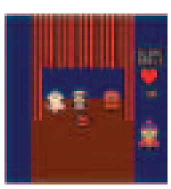
Мрачную графику с лихвой компенсирует качественная анимация – так и хочется грохнуть еще одного соперника об железный пол. Подкачал только искусственный интеллект, пока еще не блещущий в мобильных проектах. Зато вы всегда можете сразиться с настоящим противником и без всяких там GRPS. Сетевая игра поддерживает протокол Bluetooth, так что лучшего времяпрепровождения на занудной лекции и придумать нельзя. Главное, кричите потише, когда вашего форварда очередной раз размажут по стенке. ■



SOUTH PARK

РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	puzzle
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com





Внимание! Уберите от экранов детей и людей со слабым здоровьем. Самый безбашенный из мультфильмов добрался и до мобильных телефонов. Хотя большая часть сарказма, похоже, расплескалась по дороге. Великих свершений, увы, не предвидится, но тринадцать разнообразных мини-игр – тоже немало.

Самые прикольные моменты сериала нашли в них свое воплощение. Обучение Шефа танцам, лобзания с мисс Элис и Венди (ну или кто там еще попадется), кормление Марвина и, на бис, спасение Кенни – далеко не полный список абсолютно бесполезных, но чересчур интересных занятий. Графика, сами понимаете, ничем особым не выделяется, вспомните мультфильм... Тем более одной нелепой ухмылки Марвина достаточно, чтобы вызвать смешок у поклонников сериала. Да и убойная фоновая музыка к этому располагает.

У вас уйдет целый час, только чтобы разобраться во всех мини-играх, так что несколько дней удовольствия гарантированы. Конечно, при условии, что вы цените черный юмор... Ну вот, эти придурки опять убили Кенни! ■



ANCIENT RUINS 4

РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	action/adventure
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.handy-games.com



Бесконечная история продолжается. На этот раз нам предстоит в роли очаровательной героини отбивать магический кубок у сил тьмы. Графика хорошеет раз от раза, а вот основы геймплея остаются неизменными. Сначала вырезаем монстров, потом продаем трофеи и бежим в оружейный магазин за обновками. А с каждым новым уровнем наша подопечная будет изучать дополнительные заклинания. Игровое пространство огромно, а на разнообразие врагов и артефактов грех жаловаться. Но чересчур медленная анимация начинает со временем вызывать зевоту. В сравнении с «Героями меча и магии» наша воительница напоминает раненую черепаху. Впрочем, если вы никуда не спешите... ■

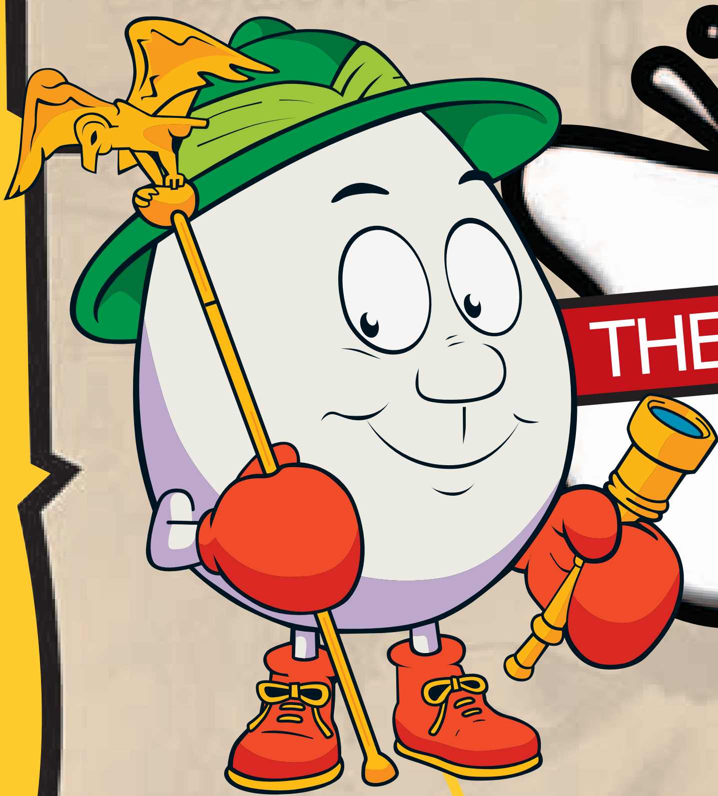
S.T.A.B.

РАЗРАБОТЧИК:	New Edge
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://newedge.ru/ru/games



Застава в ружье! Очень подлый и самый вероятный противник вторгся на просторы нашей необъятной Родины. И на всю округу вы, товарищ сержант, единственный боеспособный командир. Коварные империалисты бросают в атаку истребители и бомбардировщики, вертолеты с химическим оружием и танковые дивизии. А у нас на весь полк – одна боевая машина. Зато какая! С бьющей по трем направлениям пушкой, энергетическим щитом и экипажем в двадцать человек. Взамен погибших бойцов, кстати, можно подбирать вражеские трупики – никак, для сборки киберов... Отличная графика, красочная анимация и немного юмора – немедленно скачать всему личному составу. Вольно! ■

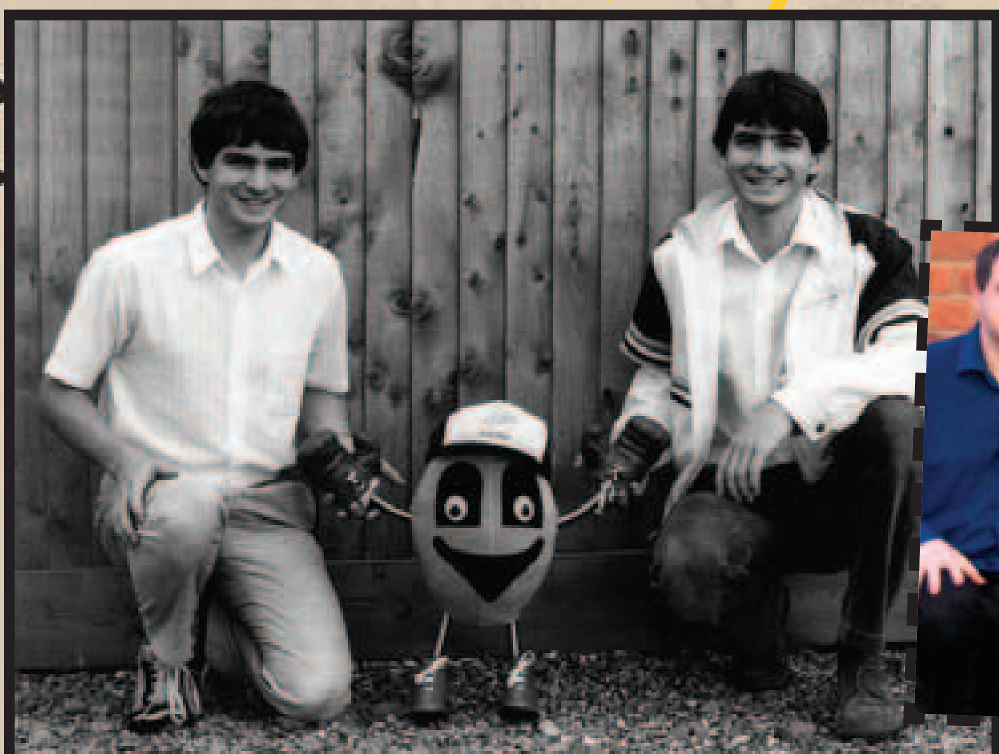

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$175.99
GameCube
$139.99
Xbox (US)
$269.99
PSP (JAP) value pack
$279.99
Game Boy Advance SP Cobalt
$99.99
Nintendo DS Dualscreen
$179.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42,99
Тел.: (095) 780-8825
Факс. (095) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST



THE ORIGINAL GOOD EGG

Впервые появившись на экранах домашних компьютеров в 1987 году, за прошедшее время Диззи обзавелся армией преданных поклонников и стал главным героем множества популярных игр – как приключенческих, так и аркадных. Отважное яйцо (и не надо вот этих дурацких ухмылочек) побывало в Волшебной стране, поскиталось по Острову сокровищ и даже сплавлялось по речке в каком-то разбитом корыте (рафтинг – он разный бывает). Что ж, давайте окинем взглядом богатое на события прошлое Диззи и поближе познакомимся с его создателями, Филипом и Эндрю Оливерами.

Летом 1980 года два двенадцатилетних близнеца – звали их, представьте себе, Эндрю и Филипом Оливерами – впервые столкнулись с видеоиграми. Проводя выходные в графстве Корнуолл, братишки зашли в местный зал игровых автоматов и утонули в какофонии причудливых, но ласкающих ухо звуков. Миновав несколько «одноруких бандитов» и немудреных развечений типа Penny Fall (бросаешь монету на кучу мелочи и надеешься, что с этой горки свалится несколько денежек), близнецы очутились перед автоматом Pac-Man. «Мы стояли и пялились на эту потрясающую машину. Тут подошел какой-то парень, бросил в нее несколько монет и предложит нам поиграть, – вспоминает Филип. – Он явно догадался, как отчаянно нам этого хотелось, и нам действительно жутко понравилось! Жаль, что финансовое положение не позволяло нам тратить много денег на игры...» Несмотря на нехватку наличности, братья нашли ловкий выход из положения. Вернувшись домой,



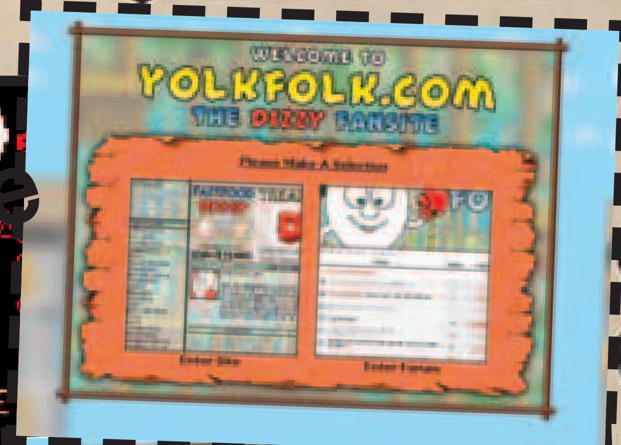
Молодые близнецы Оливеры и несколько странная, даже пугающая ранняя версия Диззи. Слева - Филип, справа - Эндрю. Ну или наоборот....



Близнецы Оливеры сегодня. И обновленный Диззи. На сей раз Эндрю – слева, Филип – справа. Хотя...

Экран, с которого все началось. Люди качали головами и странно ухмылялись при его виде...







в Биркенхед, они лихо спелись с одним из своих приятелей, у чьего отца был Apple 2E, и вскоре проводили все свободное время за игрой в Pinball, Monsters и, само собой, Pac-Man. Год спустя Оливеры-младшие разжились ZX81, который занял место подле семейного телевизора. Хотя формально компьютер принадлежал их старшему брату, близнецы быстренько прибрали его к рукам («Да он им почти и не пользовался, ему только девушки были интересны», – оправдывается Филип). Увлекшись машиной до полной потери связи с реальным миром, Филип и Эндрю, не тратя время понапрасну, сделали несколько своих вариантов Pong.

Впрочем, ZX81 был лишь отправной точкой их девелоперской карьеры – вскоре близнецы поняли, что им нужен компьютер помощнее. «Мы хотели приобрести что-нибудь с большим количеством памяти и цветов, поэтому остановили свой выбор на Dragon 32, – рассказывает Филип. – Шесть месяцев спустя мы снова проапгрейдились и купили BBC Model B – именно на этом компьютере вышли наши первые игры».

Успех пришел к близнецам Оливерам, когда они сделали скромную программу, без изысков названную Strategy. Братья послали ее на участие в конкурсе The Saturday Show, проводимом BBC и выиграли первый приз. Компания Acornsoft, которая в ту пору слыла ведущим издателем, переименовала игру в Gambit и выпустила ее в продажу. Окрыленные близнецы с головой отдались новому хобби. «Появление издателя вдохновило нас на почти круглосуточную работу, что, надо признать, шло вразрез с учебной программой в школе, – предается воспоминаниям Эндрю. – К счастью, с издателями у нас никаких заминок не возникало, потому что в нашем активе уже была изданная игра, пусть даже она разошлась мизерным тиражом в 50 копий или около того». Парни добились успеха, а на выставке ECTS в 1985 году познакомились с братьями Дарлингами, завязав с ними партнерские отношения, которые продлились без малого восемь лет. «Они (Ричард и Дейвид Дарлинг) преуспели в написании игр для Mastertronic, но затем решили отправиться в одиночное плавание, – объясняет Эндрю. – На выставке они ютились на небольшом стенде, рекламируя свою новую компанию Codemasters. Нам очень понравилось, что ее директоры – сами программисты, а значит, отлично понимают, каких трудов стоит сделать игру. Как бы то ни было, Codemasters впечатлилась нашим «багажом» и попросила поработать над Super Robin Hood. Когда прикидочный гонорар составляет 10 тыс. фунтов стерлингов, трудно отказаться от подобного предложения».

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

Деля на двоих один компьютер, братья программировали по 23 часа в день, позволяя себе лишь два получасовых перерыва в сутки – чтобы машина остыла. Каждый вкалывал по 18 часов, причем пока один сидел за клавиатурой, другой писал код на бумаге. Адский труд был вознагражден сполна – Super Robin Hood стал суперхитом. И хотя изначально Оливеры использовали для разработки игр Amstrad, Codemasters быстренько выслала им Spectrum, попросив начать перевод своих игр на этот компьютер. За «Робин Гудом» последовали Ghost Hunters и Grand Prix Simulator – обе игры мгновенно взобрались на вершины чартов, а Activision даже подала на Codemasters в

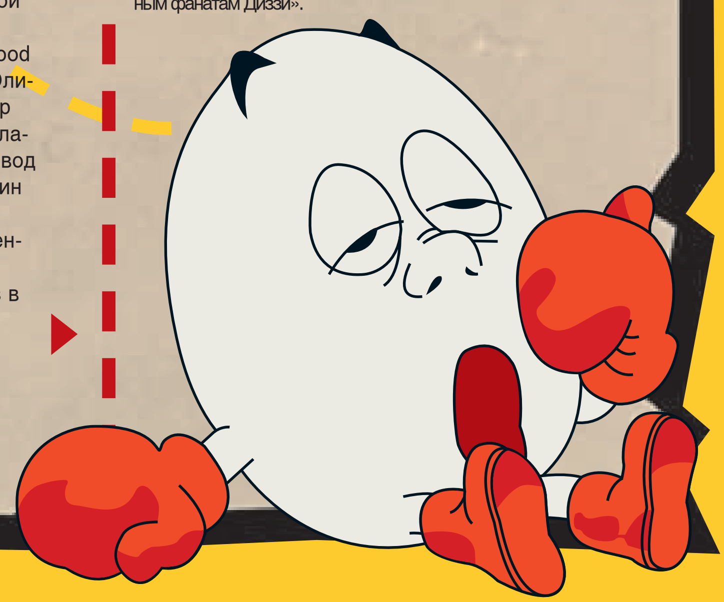
ПОЯВЛЕНИЕ ИЗДАТЕЛЯ ВДОХНОВИЛО НАС НА КРУГЛОСУТОЧНУЮ РАБОТУ, ЧТО, НАДО ПРИЗНАТЬ, ШЛО ВРАЗРЕЗ С УЧЕБНОЙ ПРОГРАММОЙ В ШКОЛЕ

САМЫЕ ПРЕДАННЫЕ ФАНАТЫ?

Влюбенные в Dizzy

Пусть официально Диззи давным-давно отошел от дел, его приключения продолжаются благодаря поклонникам. Посетив замечательный сайт http://www.yolkfolk.com, посвященный этому персонажу, вы обнаружите внушительную подборку игр, созданных людьми, влюбленными в Диззи.

Тут есть и приключения, и аркады, и головоломки – в общем, все как у Оливеров и Codemasters, только неофициально. Огромное количество названий – лишнее подтверждение популярности Диззи среди игроков. Братья отлично знают и про сайт, и про фанатские игры, однако не могут посвящать им столько времени, сколько им хотелось бы. «Знаете, очень лестно, что поклонники от простого обожания переходят к разработке собственных игр про Диззи. Мы этим по-настоящему гордимся, – сообщает Филип. – Жаль, что нам не хватает времени как следует поиграть во все эти игры и отписать их создателям. Вообще, в Интернете существует несколько отличных сайтов, посвященных Диззи, но нам больше всего нравится Yolkfolk.com. Он часто обновляется (особенно форум), пытается стать порталом для других сайтов, а его создатели с уважением относятся ко всем остальным фанатам Диззи».





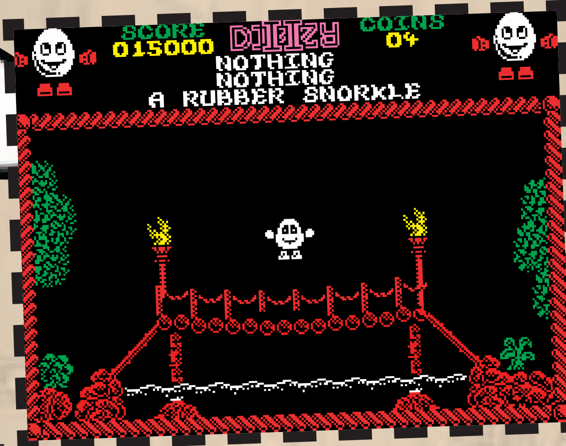
суд, обвиняя Grand Prix Simulator в чрезмерной похожести на Super Sprint.

Страстно желая вернуться к формуле, которая так здорово послужила им в Super Robin Hood, но справедливо полагая, что Робину недостает индивидуальности (лицо легендарного разбойника представляло собой квадратик размером 3 на 3 пикселя), братья ударились в эксперименты...

«Однажды утром мы прикидывали, сможем ли изобразить достаточно крупное лицо, которое нормально смотрелось бы на экране. Тело к нему, разумеется, не приделывали, – рассказывает Филип. – В конце концов мы нарисовали самую большую физиономию, на которую были способны, и просто добавили к ней руки и ноги. Всего за несколько часов мы сделали всю анимацию – это я очень хорошо помню». Итак, братья создали персонажа, заставили его бегать по экрану (точнее, не бегать, а кувыркаться, поскольку это было проще воплотить, чем ходьбу) и назвали его Диззи. Теперь осталось лишь придумать, героем какой игры он станет.

«Мы мечтали создать интерактивный мультфильм, поэтому кроме Диззи позарез нужны были другие персонажи и, разумеется, интересный мир, – втолковывает Филип. – Еще нам подумалось, что если ссылаться на классические сказки, то можно дать жизнь такому миру, который был бы одновременно оригинальным и в некотором роде узнаваемым. Наконец, мы были уверены, что все эти идеи помогут вытащить игровой процесс из бездны заезженного «найди-ключ-отопри-им-дверь» и перетряхнуть его от моли».

Спустя два месяца каторжных работ Dizzy был закончен и готов к десантированию на ничего не подозревающую публику. Однако, вопреки ожиданиям братьев, считавших игру превосходной, она не имела должного успеха. В этом Филип от

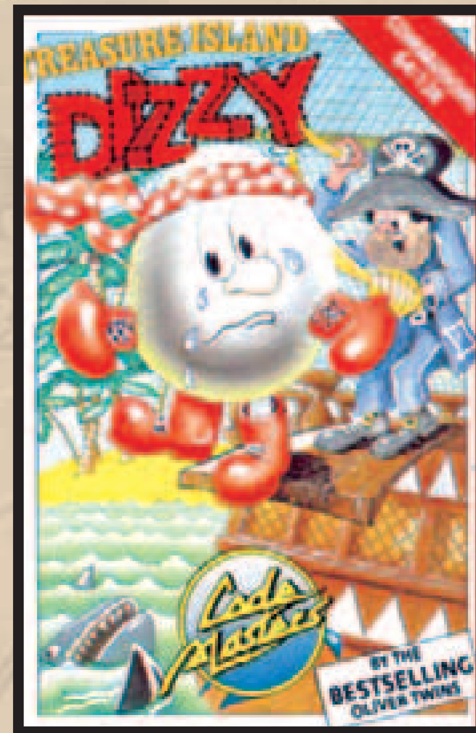


Treasure Island Dizzy стал большим хитом благодаря хвалебным рецензиям на первую игру и популярности ее в народе.

части винит отсутствие фактора узнаваемости: «Люди в курсе, кто такой Робин Гуд. Это один из тех совершенно бесплатных брендов, о которых все наслышаны. Однако с Диззи все было иначе – о нем никто ничего не знал. Поэтому поначалу продажи не радовали, хотя на отклики покупателей грех было жаловаться – парни из Codemasters постоянно пересылали нам письма с благодарностями».

В итоге близнецы совершили поступок, практически невозможный в условиях современного рынка, – они сделали сиквел игры не из-за ее отличных продаж, а исключительно по настоятельным просьбам поклонников.

Treasure Island Dizzy была завершена менее чем за месяц и вышла спустя 14 месяцев после оригинала. И если Dizzy для достижения заветной 100-тысячной отметки по количеству проданных копий понадобилось около полугода, то продолжение потратило на это лишь несколько недель, со свистом взлетев на вершины чартов. Разумеется, братья имеют насчет столь быстрого и громкого успеха Trasure Isand Dizzy собственную теорию. «Мы уверены, что всем, кто купил первую часть Dizzy, она так понравилась, что, едва завидев в продаже сиквел, они сразу же побежали за ней в ближайший магазин, – разглагольствует Эндрю. – А все остальные – кто о Диззи слыхом не слыхивал – внезапно обнаружили игру на первых местах в хит-парадах и решили купить ее именно по этой причине».



РАЗВЕТВЛЕНИЕ

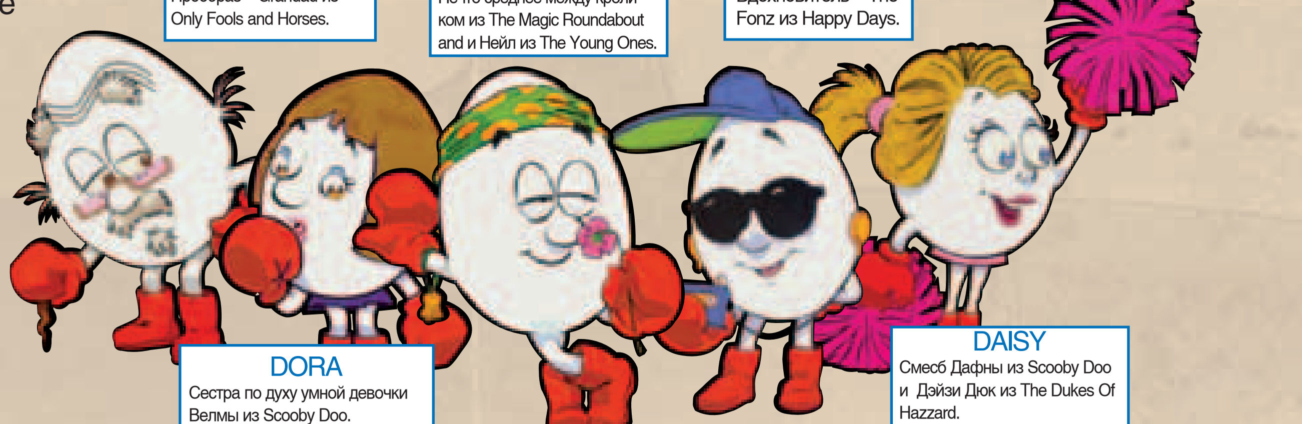
В ноябре 1987-го друзья близнецов собрали чемоданы и разъехались по университетам, а братья внезапно ощутили обилие свободного времени. И когда Дарлинги в шутку предложили Филипу и Эндрю сделать игру с Диззи в главной роли точнехонько к Рождеству, поскольку в таком случае она наверняка разошлась бы как минимум 100-тысячным тиражом, Оливеры с радостью ухватились за эту идею.

«На приключенческую игру пришлось бы потратить много времени, и мы вряд ли управились бы в срок, – разъясняет Филип. – При этом мы по-прежнему оставались преданными поклонниками Pac-Man и частенько в шутку утверждали, что игры такого рода пишутся очень быстро. Словом, всего за один уик-энд мы сделали простенькую аркадную игрушку – пришлось обойтись без сна, зато к понедельнику на руках у нас был практически готовый код. Затем потрудился художник, слегка улучшивший графику, и музыкант, который обеспечил игру звуковыми эффектами. К концу недели Fast Food была полностью завершена».

ЗНАКОМСТВО С СЕМЬЕЙ

Оливеры – о Желтковом Народце

«Мы уже познакомили игроков с врагами Диззи и решили, что пора представить друзей, – объясняет Филип появление Желткового Народца в Fantasy World Dizzy. – Признаться, часть вдохновения мы черпали в Смурфах, потому что у этих синекожих существ тоже были друзья и родственники, а жили они в небольшой деревеньке. Нам захотелось сделать нечто подобное, да придумать персонажей поразнообразнее. В итоге получились сами знаете кто...»



GRAND DIZZY Прообраз – Grandad из Only Fools and Horses.

DYLAN Нечто среднее между кроликом из The Magic Roundabout and и Нейл из The Young Ones.

DENZEL Вдохновитель – The Fonz из Happy Days.

DORA Сестра по духу умной девочки Велмы из Scooby Doo.

DAISY Смесб Дафны из Scooby Doo и Дэйзи Дюк из The Dukes Of Hazzard.



Члены семьи Диззи дебютировали в Fantasy World Dizzy. Они раздавали герою советы и всяческие подбадривали.





Хотя Fast Food действительно поспела к Рождеству, уровня продаж предыдущих игр с Диззи в главной роли ей достичь не удалось. Братья списывают это на слишком быстрое время прохождения и недостаток творческого начала, которое присутствовало в приключенческих играх. Это, впрочем, не помешало близнецам выпустить еще несколько игр-паззлов, причем Оливеры отлично понимали, что именно Диззи является причиной их успеха. «Если у вас есть столь популярный персонаж и постоянно растущая армия преданных фанатов, вы можете взять любую идею и продать в два раза больше копий игры, сделав Диззи ее главным героем, – популярно разъясняет Филип. – Благодаря ему наши новые проекты добивались громкой славы».

Понимая, что следующая игра про Диззи просто обязана стать приключенческой, братья взяли небольшой «отпуск», выпустив Grand Prix Simulator 2, The Race Against Time и Jet Bike Simulator (первый продукт из более дорогой Plus-линейки Codemasters). Осенью 1988 года близнецы готовы были приступить к работе над игрой Fantasy World Dizzy, в которой появилось несколько новых персонажей, названных Желтковым Народцем.

Несмотря на название, ни они, ни Диззи не были настоящими яйцами – по крайней мере, на этом настаивают Оливеры. «Это всего лишь самая здоровая физиономия из всех, что мы заставили бегать по экрану, – настаивает Эндрю. – Мы пытались наделить персонажа настоящими чувствами, чтобы люди прониклись к нему большей симпатией. Не стоит даже говорить, что лицо было очень важно для осуществления этой задумки». Как бы то ни было, вышеупомянутая желтковая братия сыграла на руку успеху сериала, придав ему столь необходимую глубину, которой остро не хватало предыдущим играм. Теперь Диззи мог пообщаться с другими существами, что пришлось по душе покупателям.

Что самое замечательное, Fantasy World Dizzy стала популярной еще до того, как ее увидели в Codemasters. «В то время в этой компании работало всего шесть человек, большинство которых были членами семейства Дарлингов. Мы, в свою очередь, жили с ними отнюдь не на соседней улице, так что схема выглядела так – они просили нас что-то написать, мы это делали и отправляли им, – вдается в объяснения Филип. – Забавная штука – Fantasy World Dizzy успела уйти в печать, поступить в продажу и стать бестселлером еще до того, как кто-то в Codemasters удосужился вставить кассету в магнитофон и загрузить игру. У них просто не было на это времени. Дарлинги нам очень сильно доверяли, а мы доверяли им – такие отношения редко встречаются».

Codemasters на самом деле не о чем было волноваться, поскольку Fantasy World Dizzy оказалась куда лучше и успешнее предшественниц, став настоящим суперхитом как среди покупателей, так и по отзывам критиков. Сделав Ghostbusters II для Activision и Operation Gunship для Codemasters, Оливеры решили снова вернуться к Диззи и написали головоломку Kwik Snax – пожалуй, лучшую из всех неприключенческих игр с этим персонажем в главной роли.

ПОЗОВИТЕ ПОДРЯДЧИКОВ

Между тем в продаже появлялись новые консоли, и Codemasters загорелась желанием прорваться на американский рынок NES (к тому времени эта приставка распродалась 20-миллионным тиражом, тогда как Spectrum – всего миллионным). Братьям поручили портировать Treasure Island Dizzy на NES – демо-версия была показана на выставке CES 1990 и вызвала большой интерес среди посетителей. Обрадовавшись, Codemasters решила выпустить новые версии Fantasy World Dizzy и Grand Prix Simulator. Однако и персональные компьютеры забрасывать было не резон, поэтому после недолгих раздумий Оливеры поручили создание Magicland Dizzy студии Big Red Software, а сами погрузились в работу над играми для NES.

«В сутках явно не хватало часов, чтобы сделать все, что нам хотелось, – вздыхает Эндрю. – Мы поддерживали теплые дружеские отношения с Big Red Software (вообще говоря, большая часть этого коллектива сейчас работает с нами) и с уважением относились к их собственным играм. Что касается Dizzy, то наше сотрудничество выглядело так – мы писали черновой сценарий, а потом наслаждались конечным продуктом, который выходил из-под их пера. Dizzy Prince of the YolkFolk они сделали практически самостоятельно, и нам очень понравился результат, поскольку парням удалось ухватить самую суть сериала и не растерять ее по дороге. В некотором смысле их игры были даже получше наших».

«ИГРЫ СЕРИИ DIZZY МЫ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ ИНТЕРАКТИВНЫМИ МУЛЬТФИЛЬМАМИ»

Продукция Big Red Software пользовалась популярностью – студия выпустила необычную головоломку Panic Dizzy! и основала свой собственный сериал Seymour, который более чем слегка смахивал на Dizzy. Наконец, именно благодаря Big Red Software на свет появилась великолепная, но не лишенная недостатков (многие обвиняли ее создателей в гигантомании) Spellbound Dizzy. Несмотря ни на что, эта игра оказалась одной из самых успешных за всю историю сериала – не точка, но восклицательный знак в сотрудничестве студии с близнецами Оливерами.

В то время как версии Dizzy для домашних компьютеров пользовались чрезвычайной популярностью, работа братьев на NES (а затем еще и на Master System, Mega Drive и Game Gear) не слишком спорилась. «Переход на консоли оказался нелегким делом, – разводит руками Филип. – Мы делали игры со сверхзвуковой скоростью, однако, ворвавшись на этот рынок, мы нос к носу столкнулись с титанами вроде Mario и, чуть позже, Sonic The

ОБЪЕМНОЕ ЯЙЦО?

Ждать ли нам Dizzy 3D?

В наш век возрождения старых игр на новых консолях было бы вполне логично выпустить трехмерную игру про Диззи. О возможности ее появления мы и спросили у Оливеров, тем более что трехмерный трейлер уже давно прописался на сайте http://www.fantasticdizzy.com. Однако Филип сразу же заметил, что существование ролика еще не означает, будто новая игра находится в разработке: «Фанаты были в восторге, решив, что мы делаем новую игру про Диззи. Однако мы всего лишь хотели посмотреть, как народ отнесется к этой идее».
Хотя некоторые поклонники Диззи с радостью приняли нового Диззи, мы, признаемся, были настроены чуть более скептически. Тем не менее, Филип утверждает, что если сериал будет возрожден – а произойдет это наверняка на Game Boy Advance – он наверняка перейдет в трехмерный мир: «Все персонажи-долгожители смело шагнули в 3D, и нам всегда казалось, что Диззи должна постичь та же участь. Это позволяет сильно раздвинуть рамки игрового процесса и сделать окружение более богатым».
Так значит, трехмерное приключение все-таки планируется?
«Никогда не говори никогда», – загадочно отвечает Филип.



Hedgehog. Разработка жутко затянулась, графику пришлось поднимать на новый уровень, и внезапно мы обнаружили, что тратим на написание одной игры в десять раз больше времени, чем раньше. Пользователи консолей требовали больше анимации и беготни по экрану, а думать никто особо не хотел. Именно в этом причина такого оглушительного успеха Sonic – его разработчики поставили все на быстрый геймплей и сорвали куш. Но Диззи в эту схему совсем не вписывался, и именно поэтому сериал постепенно начал терять популярность. Народ жаждал экшна».
Fantastic Adventures of Dizzy некоторый успех все же снискала, хотя отнюдь не тот, на который рассчитывали близнецы. Прогнозы по числу проданных копий колебались где-то в районе полумиллиона, однако на деле застопорились на отметке поскромнее – что-то около 125 тыс. Не исключено, что этому поспособствовало и судебное разбирательство между Nintendo и Codemasters по поводу Game Genie (устройство для ввода кодов) – игра со свистом пролетела мимо рождественских праздников и вышла лишь в апреле. Диззи определенно начал сдавать рыночные позиции, но самое глубокое потрясение фанатам еще лишь предстояло пережить.

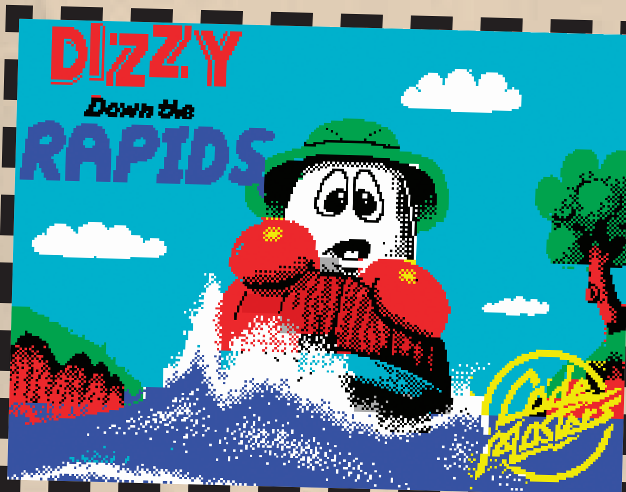
НОВОЕ НАЧАЛО?

Диззи сошел с рельсов, и хотя игры с ним в главной роли продолжали продаваться, на первые места в чартах они уже не попадали. Вины близнецов или Big Red Software в этом не было – просто-напросто игрокам начали надоедать приключения этого персонажа. Dizzy Down The Rapids, некогда существовавшая в виде мини-игры из The Fantastic Adventures of Dizzy, – типичный пример хороших отзывов в прессе и в покупательской среде, но не слишком большой популярности. Bubble Dizzy, несмотря на уникальность концепции, тоже не смогла завоевать всеобщую любовь.

«Идея Bubble Dizzy осенила нас, когда мы наблюдали за пузырьками газа, поднимавшимися со дна стакана с лимонадом. Мы сидели и думали – ух ты, как они здорово несутся ввысь, потом лопаются, а на их месте появляются другие пузырьки, – признается Эндрю. – Нам показалось, что это можно превратить в интересную игру. К тому же нас очень вдохновила роскошная аркада для Commodore 64 под названием Nebulus. Мы хотели сделать нечто похожее, но все же свое».
Приближалось очередное Рождество, и Codemasters сочла его подходящим для появления новой приключенческой игры про Диззи. Хотя Spellbound Dizzy продавалась просто замечательно, издатель был откровенно недоволен ее чрезмерно низкой розничной ценой, решив в корне изменить положение.
«Codemasters заметила, что доходы от продаж Spellbound Dizzy были просто мизерными по сравнению с количеством проданных копий, – объясняет Филип. – К сожалению, новая ценовая политика слишком далеко ускакала от старой – покупателям приходилось платить 10.99 фунтов стерлингов вместо привычных 2.99, а никакого промежуточного варианта не существовало. Разумеется, игра была выпущена в большой коробке и сопровождалась неплохой рекламной кампанией, не говоря уже о том, что над ней пришлось как следует попотеть, дабы оправдать высокую стоимость. В принципе, игры такого качества давно уже продавались за подобные деньги, так что никто особо не возмущался. Мне кажется, что вплоть до этого момента фанаты Диззи были вполне довольны соотношением цена/качество. Ну а с появлением Crystal Kingdom Dizzy им всего-навсего пришлось смириться с неизбежностью – теперь мы продаем свои игры за те же деньги, что и остальные компании».
Что бы там ни утверждали братья, Crystal Kingdom Dizzy не пользовалась большой любовью фанатов. Скудные бонусы, которыми Codemasters снабдила игру, дабы оправдать ее высокую цену, тоже не сыграли на руку седьмой части. Именно в это время между близнецами и Codemasters пробежала черная кошка. Как следствие, их последние совместные игры немножко лихорадило. Оливеры решили портировать несколько своих NES-релизов на сеговские приставки Game Gear и Master System, поскольку это было просто и прибыльно. Работа продолжалась, а отношения с Codemasters постепенно портились, да и вообще дела шли не ахти как. К примеру, игра Dreamworld Pogie так и не появилась на свет, поскольку несколько человек покинули команду Филипа и Эндрю, и близнецы не смогли их никем заменить.
На этом сюрпризы не кончились. В один прекрасный день маркетинговый департамент Codemasters объявил братьям, что ни одна из находящихся в разработке игр не познает радости самостоятельного релиза. Делать было нечего, и Оливерам пришлось упаковать три игры (Wonderland Dizzy, Go! Dizzy Go! и Dizzy the Adventurer) в один сборник. Но Codemasters и на этом не успокоилась – близнецам доверительно сообщили, что две приключенческие игры никому не нужны. Филип и Эндрю, скрепя сердце, выкинули из сборника Wonderland Dizzy и заменили его портированной версией Panic Dizzy! Осознав, что команда тает на глазах, а жить приходится на зарплату своих жен, братья разорвали всяческие отношения с Codemasters и основали собственную компанию.

ИГРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Увы и ах, создание новых игр про Диззи для более новых компьютеров и консолей было признано невыгодным с финансовой точки зрения (вот как все изменилось со времен выхода Treasure Island Dizzy). Правами на торговую марку Dizzy Оливеры владеют совместно с Codemasters (50 на 50), но толку с этого – чуть. К счастью, в будущем дело может сдвинуться с мертвой точки, хотя Филип счита-



НАМ ПРОСТО НУЖНО БЫЛО БОЛЬШЕ 24 ЧАСОВ В СУТКАХ, ЧТОБЫ УСПЕТЬ СДЕЛАТЬ ВСЕ ИГРЫ, ХОТЕЛОСЬ БЫ.

ПУТЕШЕСТВИЕ В РОССИЮ

В родном Отечестве тоже делали игры про Диззи

Немалый вклад в Dizzy-движение внесли русские фанаты. Подавляющее большинство их игр вышло на ZX Spectrum, хотя наши умельцы умудрились даже «Радио-86РК» и «Вектор-06Ц» приспособить для продвижения Dizzy в массы. Некоторые образчики – например, классические Dizzy X и Dizzy Y, а также более новую Dizzy Underground – не стыдно поставить на одну полку с лучшими работами Оливеров и Big Red Software. К сожалению, на PC русские фанаты Диззи, практически не отметились (от силы пара-тройка игр), что весьма печально. За них приходится отдуваться англичанам. Более подробно об отечественных (и не только) играх про Диззи можно почитать на сайте http://www.yolkfolk.ru.



Вы не ошибетесь, если приобретете Dizzy Collection . Правда, для этого сначала нужно добыть Amiga. Вознаграждены будете тремя великолепными квестами и парочкой пазлов.

ет, что если уж очередной игре про Диззи и суждено появиться в продаже, она обязана оказаться ОЧЕНЬ хорошей.
«Время от времени мы ведем с Codemasters переговоры насчет воскрешения Диззи, и за минувшие годы даже сделали парочку чисто художественных тестов (см. видеоролик на сайте http://www.fantasticdizzy.co.uk). Однако никто не хочет возвращать этого персонажа в строй лишь ради собственно возвращения. Обе компании заработали хорошую репутацию, успев произвести уйму замечательных игр – таких, которые Диззи и присниться не могли. Если нам приспичит снова обратиться к этой теме, придется придумать нечто особенное».
И пусть конкретных планов на будущее Диззи у близнецов и нет, они все равно очень довольны поддержкой со стороны поклонников. «Просьбы вернуть Диззи не утихают по сей день – прямо бальзам на душу. Постоянно приходят письма (в том числе и с просьбами о приеме на работу), авторы которых рассказывают, что именно этот персонаж вдохновил их попробовать силы в игровой индустрии, – довольно рассказывает Эндрю. – Однако когда речь заходит о Диззи, необходимо четко осознавать разницу между детскими воспоминаниями и качеством современных суперхитов. Если он вернется, ему придется соперничать с играми вроде Jak & Daxter или Ratchet & Clank, в которые вложены долгие месяцы разработки и огромные бюджеты. Конечно, если какой-нибудь издатель пожелает инвестировать деньги в игру про Диззи, он может смело на нас рассчитывать. Кстати, многие выражают горячее желание поиграть в наши старые приключенческие игры на карманных платформах. Так что не исключено, что явление Диззи народу состоится на мобильных телефонах. Поживем – увидим».
Уже сейчас братья раздумывают о том, каким будет новое приключение Диззи. «Нам кажется, что оба «Шрэка» достигли именно того уровня проработки персонажей, сюжета и визуального ряда, о котором мы всегда мечтали, но не могли воплотить в жизнь по технологическим причинам, – рассуждает Филип. – Если мы когда-либо решимся сделать игру про Диззи, то двинемся именно в этом направлении».
Ну а сейчас близнецы неописуемо счастливы оттого, что Диззи продолжает жить в сердцах игроков, и радуются успеху, которого он смог достичь. «У нас есть теория (быть может, неправильная, но все же), что Диззи заставил людское воображение работать на полную катушку, чего нынче днем с огнем не сыщешь, – задумчиво произносит Филип. – Старые технологии позволяли лишь наметить развитие сюжета и персонажей, а все остальное за нас додумывали игроки. Примерно так же обстоит дело с книгами и их голливудскими экранизациями. Листая страницы, вы включаете свое воображение, и оно позволяет вам увидеть такие вещи, о которых режиссер даже не догадывается».

Вернется Диззи или нет – одно ясно как день: и близнецы Оливеры, и легионы фанатов продолжают любить этого яйцеголового искателя приключений и не обделят его своей поддержкой в будущем.





Go! Dizzy Go! – один из многих пазлов с участием Dizzy. Ни один из них особого успеха не добился.

DIZZY

Пусть Диззи и не появлялся в коммерческих играх уже более 12 лет, но его популярность с годами не меркнет. Созданный близнецами Оливерами в 1987 году, Диззи быстро стал культовой фигурой и оказался одним из самых известных персонажей на 8-битных компьютерах (он засветился в большем количестве игр для Spectrum, чем любой другой герой). Купаясь в лучах успеха, Диззи иногда забывал о своих корнях и появлялся в аркадных играх (которые, впрочем, по большей части и в подметки не годились приключенческим), а затем перекочевал на более мощные 16-битные компьютеры. И когда уже казалось, что Диззи вот-вот совершит головокружительный прыжок на приставки, между близнецами Оливерами и Codemasters возникли тяжкие разногласия, из-за которых несколько игр так и не появились на свет, а приключения Диззи неожиданно подошли к концу.

DIZZY



- 1986
- 8-битные компьютеры

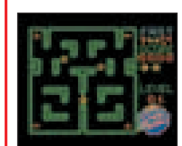
Именно здесь все и началось. Самая первая игра из сериала Dizzy могла похвастаться амбициозным подзаголовком «Величайшее мультяшное приключение» и заложила крепкую основу для будущих проектов. Загадки были не слишком сложными, игровой процесс – достаточно шустрым, а сам Диззи выглядел на удивление мило – особенно с учетом ограничений, наложенных 8-битной архитектурой платформы. И хотя обработка взаимодействия объектов оставляла желать лучшего (что временами приводило к неуместным смертям), бодрая мелодия, простой, но грамотный дизайн уровней и легкое управление и сейчас могут послужить кое-кому примером. Это все же не величайшее приключение за всю историю Диззи, но многие игры-современницы были откровенно пристыжены.

TREASURE ISLAND DIZZY



- 1987
- Домашние игровые системы

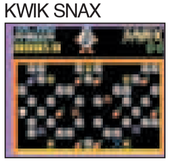
Второе явление Диззи народу началось с веселенькой, хотя и порядком искаженной оцифрованной речи, а это означало, что близнецы Оливеры прислушиваются к пожеланиям постоянно растущей армии поклонников. Даже если забыть о замечательной музыке (так и тянуло постучать в такт пальцами по столу) и улучшенной графике, Treasure Island Dizzy отличался от оригинала хотя бы тем, что заставлял игрока собрать 30 дьявольски хорошо запрятанных монеток (собирательство со временем стало присуще всему сериалу). Теперь Диззи мог таскать с собой целых три предмета – отличное нововведение по сравнению с первой частью. Однако тот гений, что выделил главному герою всего одну жизнь, навеки заслужил ненависть фанатов игры.



- 1987
- Домашние игровые системы

Диззи вольготно чувствовал себя в приключенческом жанре, однако аркады и головоломки с ним в главной роли обычно пользовались куда меньшим успехом. Fast Food стала первой нестандартной игрой про Диззи, являясь этакой пародией на Pac-Man с минимальным количеством улучшений по сравнению с классикой Namco. Многие бонусы, которые собирал главный герой, не несли никакой полезной нагрузки и ни капельки не влияли на игровой процесс, а полное отсутствие искусственного интеллекта делал игру чрезвычайно легкой для прохождения и однообразной. От Fast Food лучше держаться подальше, в особенности от заунывной музыки. Ах да, и местный Диззи мало похож на настоящего.

KWIK SNAX



- 1989
- Домашние игровые системы

В отличие от Fast Food, при создании Kwik Snax близнецы Оливеры не допускали серьезных ошибок, и эта игра по сей день остается лучшей головоломкой с Диззи в главной роли. Диззи, угодивший в лабиринт размером с один экран, избегал неприятных встреч с врагами, передвигая стоящие повсюду глыбы и пытаясь собрать строго определенное для каждого уровня количество фруктов. Собирая их в правильном порядке, можно было заработать больше очков (как в Bomb Jack), а враги спокойно давились глыбами. Удобное управление, приемлемая графика и несколько бойких мелодий украсили игру – Kwik Snax доказала, что Диззи может путешествовать по другим жанрам, если все делать как следует. Внимание! Опасайтесь версии для Commodore 64 – играется она немногим лучше Fast Food.

FANTASY WORLD DIZZY



- 1988
- Домашние игровые системы

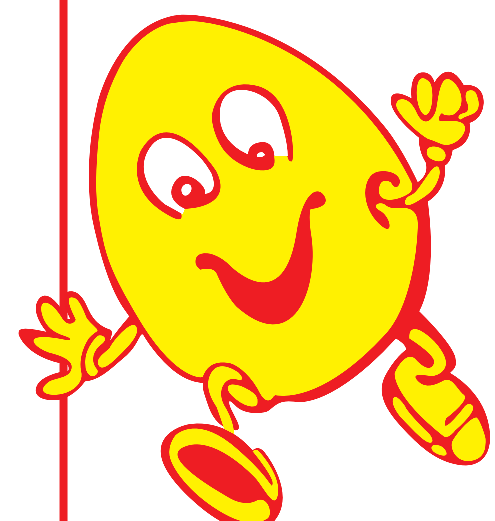
Именно здесь Диззи, образно выражаясь, достиг зрелости. Появление родственников главного героя добавило франчайзу столь необходимой ему глубины, а изобилие юмора придало и без того отличной игре дополнительного шарма. Обилие текста не только не мешало прохождению, но и позволяло сюжету выйти на новый уровень и оправдать претензию на «Величайшее мультяшное приключение». Улучшенное меню позволяло самостоятельно выбирать, где и какой предмет стоит выложить (хотя носить можно было лишь две вещи одновременно), а игровой мир мог похвастаться нешуточными размерами. Ничего удивительного, что Fantasy World Dizzy стала одной из лучших игр сериала.

DIZZY: THREE AND A HALF

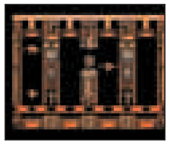


- 1990
- Spectrum

В восьмидесятых и начале девяностых к журналам частенько прилагались бесплатные кассеты, которые разработчики заполняли коротенькими одноразовыми игрушками с популярными персонажами вроде Крота Монти. Dizzy: Three And A Half – это приключенческая игра на пять экранов, которая поставлялась в комплекте с рождественским выпуском журнала Crash. В ней Диззи должен был спасти своего двоюродного брата Дэнни, а затем найти вход в Волшебную страну. Игра считалась своеобразным прологом четвертой части похождений Диззи (отсюда и подзаголовок «Три с половиной») и была третьим по счету творением близнецов Оливеров, которое попало на кассету Crash. Кстати, Дэнни ни в каких играх больше не появлялся.



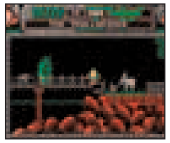
DIZZY PANIC!



- **1990**
- **Домашние и карманные игровые системы**

Приключенческие игры про Диззи становились все лучше и лучше, а вот в стане головоломок дела обстояли куда хуже. Яркий тому пример – Panic Dizzy – очередное жалкое подобие тетриса. Из четырех труб падали разные фигурки, а Диззи должен был ловить их в подходящие формы, которые располагались на управляемом конвейере. Если фигурка случайно падала не в ту форму, потолок опускался на одну линию – и так до тех пор, пока не наступал конец игры. Выглядела Panic Dizzy молодцом, однако заторможенное управление и нечестный игровой процесс делали эту игру скорее утомительной, чем сложной.

MAGICLAND DIZZY



- **1990**
- **Домашние игровые системы**

Magicland Dizzy оказалась первой приключенческой игрой о Диззи, которую по контракту с близнецами Оливерами создавала студия Big Red Software. И надо признать, что братья сделали очень верный шаг – хотя Magicland Dizzy оказалась не менее сюрреалистичной, чем остальные игры сериала, с ней было очень просто найти общий язык благодаря постоянным отсылкам к классическим сказочным сюжетам. Игроки пытались разбудить Дози, съевшего отравленное яблоко Белоснежки, и ломали голову над тем, как вытащить Эскалибур из камня – эти и многие другие замечательные головоломки всем пришлись по душе. Добавив в игру столь необходимый главному герою индикатор энергии, который избавил Диззи от множества дурацких смертей, Big Red Software выдала на-гора заслуженный хит.

DIZZY: PRINCE OF THE YOLK FOLK



- **1991**
- **Домашние игровые системы**

Изначально Prince of the YolkFolk был частью шикарного сборника Dizzy's Excellent Adventures, однако оказался настолько популярным, что удостоился отдельного релиза. С геймплеем в этой игре все в полном порядке, однако из-за небольшого размера (всего 30 экранов) одолевалась она очень быстро и оставляла неприятное ощущение чего-то откровенно проходного: на сборниках подобные игры смотрятся замечательно, но выпускать их отдельно в практически неизменном виде – это, знаете ли, наглость. Впрочем, Prince of the YolkFolk, за разработку которой снова отвечала Big Red Software, осталась в памяти как весьма приятное развлечение, пусть даже и слишком короткое.

SPELLBOUND DIZZY



- **1990**
- **Домашние игровые системы**

Появившись в продаже, Spellbound Dizzy оказалась самой объемной на тот момент игрой про Диззи и насчитывала более 100 экранов. Заняться тут было чем, однако громадные размеры подразумевали большое количество беготни туда-обратно (все помнят постоянные паломничества к Песчаному Карьеру?). Именно поэтому Spellbound Dizzy не смогла добиться такой же популярности, как некоторые предыдущие части. Фанаты, впрочем, приняли игру на ура (не в последнюю очередь благодаря забавной анимации Диззи), и она стала очередным хитом Big Red Software, Codemasters и Оливеров.

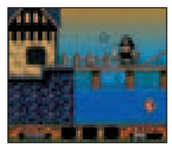
BUBBLE DIZZY



- **1990**
- **Домашние игровые системы**

Шел всего четвертый год жизни Диззи, но его слава достигла таких высот, что этого персонажа начали запихивать в игры не самого лучшего пошиба. Bubble Dizzy – очередная посредственная аркада, в которой наш облаченный в боксерские перчатки герой пытался достичь верхней части экрана (их, разумеется, было несколько) до того, как у него закончится воздух. К счастью, со дна морского поднималось множество пузырей, по которым Диззи и сигал к поверхности, а заунывность игрового процесса нарушалась появляющимися время от времени жемчужинами, которые можно было хватать. Увы, старомодное управление и разочаровывающий геймплей (черт побери, эти постоянно лопающиеся пузыри!) сродни приговору. Играть сейчас в Bubble Dizzy – не самое увлекательное занятие на свете. Невероятно, но факт – NES-версия, числившаяся одной из мини-игр The Fantastic Adventures of Dizzy, была значительно лучше.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY



- **1991**
- **Домашние и карманные игровые системы**

Несмотря на то, что первая игра про Диззи для NES была закончена в 1990 году, судебный процесс Codemasters против Nintendo из-за Game Genie привел к тому, что The Fantastic Adventures of Dizzy появилась в продаже лишь в апреле 1991-го. Однако задержка того стоила – игра вобрала в себя все самое лучшее из сериала, оказалась одной из лучших его представительниц и показала, что Диззи уверенно чувствует себя на консольном рынке. Впоследствии The Fantastic Adventures of Dizzy была перенесена на Master System и Game Gear, и хотя потеснить Марио с его пьедестала ей не удалось, все поняли, что Диззи способен разгуляться на новых консолях. Ах, если бы его приключения продолжились на Game Boy...

CRYSTAL KINGDOM DIZZY



- **1991**
- **Домашние игровые системы**

Поскольку все предыдущие 8-битные игры про Диззи продавались по 1,99 фунтов стерлингов (ах, старые-добрые деньки!), игроки пришли в неописуемую ярость, когда Codemasters взвинтила цену на Crystal Kingdom Dizzy до «червонца». Да, разработка длилась долгие девять месяцев, и само по себе приключение получилось весьма большим, однако фанаты все равно чувствовали, что их обсчитали. Бесплатный постер и наклейки не смогли разлучить покупателей с мыслью о том, что Crystal Kingdom Dizzy – не что иное, как наглое вымогательство – игру даже выпустили под Рождество! Впрочем, выглядела она приятно и преданные фанаты послушно ее купили, так что в конечном итоге Codemasters добилась своего.

DIZZY DOWN THE RAPIDS



- **1991**
- **Домашние игровые системы**

Что случится, если скрестить Dizzy с Toobin'? Получится откровенно гадкая игра, паразитирующая на популярности главного персонажа. Как и Bubble Dizzy, сначала Dizzy Down The Rapids существовала лишь в виде мини-игры из The Fantastic Adventures of Dizzy, однако водные процедуры фанатам Диззи понравились значительно меньше. Очень медленное управление, порой совершенно непредсказуемые столкновения и никакущая графика отпугнут кого угодно, и хотя Dizzy Down the Rapids продавалась по низкой, бюджетной цене, потраченных на нее денег все равно было жалко. Пожалуй, хуже игры про Диззи не сыскать.

GO! DIZZY GO!



- **1992**
- **Домашние и карманные игровые системы**

Go! Dizzy Go! – игра необычная хотя бы тем, что это единственная головоломка, которая появлялась лишь на сборниках. Сначала она вышла в рамках Quattro Arcade Collection для NES, потом перекочевала на Sega Master System вместе с Dizzy The Adventurer и Dizzy Panic! в составе The Excellent Dizzy Collection. Как и Dizzy The Adventurer, эта игра оказалась римейком – в ее основе лежала Kwik Snax. По счастью, симпатичная мультяшная графика и прекрасная музыка отлично подружились с аркадным игровым процессом, в результате чего из Go! Dizzy Go! вышла прекрасная головоломка.

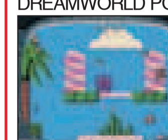
DIZZY THE ADVENTURER



- **1992**
- **Домашние и карманные игровые системы**

Второе пришествие Диззи на NES поставлялось в комплекте с Aladdin Deck Enhancer и, как множество других игр Codemasters, было издано в США компанией Camerica. Строго говоря, это не новая игра, а римейк Prince of the YolkFolk со значительно похорошевшими графикой и звуком. Хотя пройти Dizzy The Adventurer было легче легкого, а те, кто уже играл в Prince of the YolkFolk, не обнаружили для себя ровным счетом ничего нового, Диззи в очередной раз доказал, что обладает потенциалом для существования на более прибыльном консольном рынке. Если бы Camerica не обанкротилась, у Диззи было бы куда больше шансов завоевать приставки.

DREAMWORLD POGIE



- **– нет**
- **– нет**

Сначала Dreamworld Pogie должен был выйти на NES, однако близнецы Оливеры решили переделать игру для карманной приставки Game Gear и сделать ее частью нового сборника под названием The Excellent Dizzy Collection. Однако сначала Codemasters ясно дала понять, что в качестве отдельный игры Dreamworld Pogie выпускать не собирается, а затем, после ухода нескольких человек из команды разработчиков, которых близнецы не смогли никем заменить, игра была отменена. В принципе, она достигла состояния альфа-версии, однако все равно не поступила в продажу и из сборника тоже была выкинута. Быть может, если Диззи когда-нибудь вернется к нам, Dreamworld Pogie тоже восстанет из пепла.

WONDERLAND DIZZY



- **– нет**
- **– нет**

Wonderland Dizzy, как и злосчастная Dreamworld Pogie, разрабатывалась для NES и в перспективе должна была появиться на Master System и Game Gear. К сожалению, близнецы Оливеры столкнулись с непреодолимым препятствием в виде своего издателя Codemasters, который заявил, что для нового сборника нужна лишь одна приключенческая игра. Пребывая в сильном цейтноте, братья бросили Wonderland Dizzy на полпути и вставили вместо нее Dizzy Panic!, дабы побыстрее завершить последнюю трилогию (в нее также входили Go! Dizzy Go! и Dizzy the Adventurer). Предполагалось, что Wonderland Dizzy будет пропитана духом «Алисы в Стране чудес», что вполне соответствовало традициями сериала, так что отмена этой игры – сущий позор на голову известно кого.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



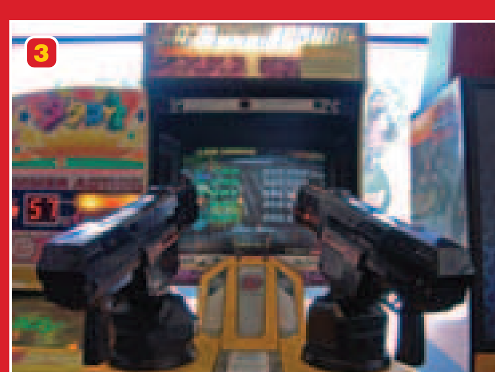
L.A. Machineguns

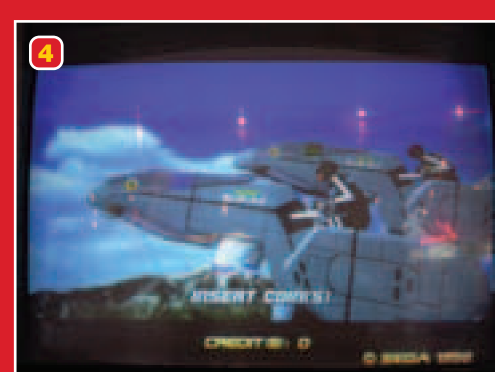
В истории игровых автоматов полно подобных случаев: разработчики берут привычную идею, добавляют к ней какой-нибудь несложный финт ушами, и получившаяся машина оказывается настолько успешной, что тут же становится центром аркады, глотает жетоны один за другим, радует детей и взрослых и оказывается основой для целого игрового сериала.

Точно такова история успеха автомата L.A. Machineguns. Сказочка началась еще в 1996-ом, когда Sega выпустила машину Gunblade N.Y.: два игрока, объединившись, палили с борта вертолета по наводнившим город преступникам. Казалось бы, пошлее ничего не придумаешь, уж в скольких играх мы палили с вертолета по преступникам – не перечесть. Уникальность Gunblade N.Y. – в той острой обратной связи, которую дают встроенные в оружие моторы. Сами пулеметы укреплены на платформе; игрок может лишь направлять их на цель. Но когда вы беретесь двумя руками за огромное черное оружие и давите на гашетку, вы всем телом ощущаете, что стреляете из всамделишного оружия, а не из пластмассовой «пукалки». В игре нет перезарядок, нет пауз, развилок и головоломок. Вот вы, вот спусковой крючок. Gunblade N.Y. – это идиллическое единение стрелка с автоматом, апофеоз страстной любви к большому и чистому огнестрельному оружию. Однако вернемся к теме разговора. L.A. Machineguns – идейное продолжение Gunblade N.Y., вышедшее три года спустя. Изменения минимальны, но весьма чувствительны. Игровой



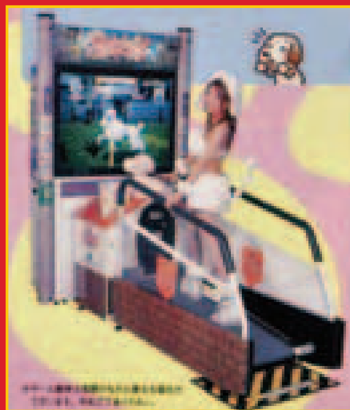






1 ЕСТЬ В ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ ЭТАКОЕ СВОЕОБРАЗНОЕ ОЧАРОВАНИЕ. ТА ЖЕ ИГРА НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА ИЛИ ТЕЛЕВИЗОРА НЕ ПРОИЗВОДИЛА БЫ НИКАКОГО ВПЕЧАТЛЕНИЯ. 2 ОРУЖИЕ УКРЕПЛЕНО НА ВРАЩАЮЩЕЙСЯ ПОДСТАВКЕ. ПРИЦЕЛИВАТЬСЯ МОЖНО, ПОДНИМАТЬ – НЕТ. 3 АВТОМАТ РАССЧИТАН НА ДВОИХ ИГРОКОВ. ОТМЕТИМ, ЧТО В ПАРЕ ИГРА СТАНОВИТСЯ ЗНАЧИТЕЛЬНО ПРОЩЕ, МОЖНО ПРОЙТИ ЕЕ ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА, ЗАТРАТИВ ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО ЖЕТОНОВ. 4 В ПЕРВОЙ ИГРЕ ГЕРОИ ЛЕТАЛИ НА ВЕРТОЛЕТЕ. В L.A. MACHINEGUNS НА СКЛАД ЗАВЕЗЛИ КРУТЫЕ ХОВЕРКРАФТЫ.

Скорее в номер!



В преддверии Tokyo Game Show японцы притихли и не желают делиться новостями об игровых автоматах (последний слух: Sega на выставке покажет машину Virtua Fighter 5!). Поэтому сегодня – любопытные факты из аркадной истории. В 2001 году хитрая на выдумки Sega выпустила автомат Inu no Osanpo (*«Выгуляй собачку»* – яп.). В передней части машины укреплен муляж домашнего любимца на поводке; играющий должен держать поводок, шагать по дорожке и следить, чтобы его виртуальная собака не наделала каких-нибудь виртуальных гадостей.

ХОЧУ!

Автомат L.A. Machineguns несложно найти в российских аркадах. Мы фотографировали машину, которая стоит в фойе кинотеатра «Мечта», что расположен недалеко от станций метро «Кантемировская» и «Каширская». Также там стоят два шутера: тоскливый Ninja Assault и интригующий Crisis Zone, футуристические гонки F-Zero AX, очень драматичный автосимулятор от Konami, японское название которого не поддалось расшифровке, и еще несколько автоматов. Цена жетона – 25 рублей.



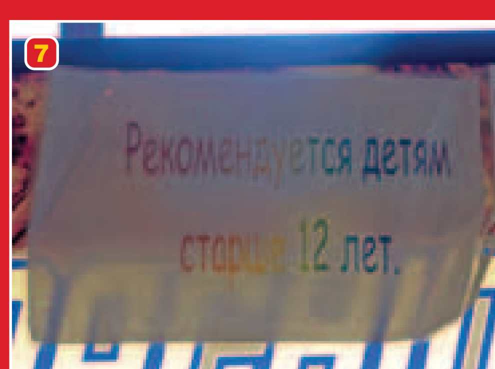


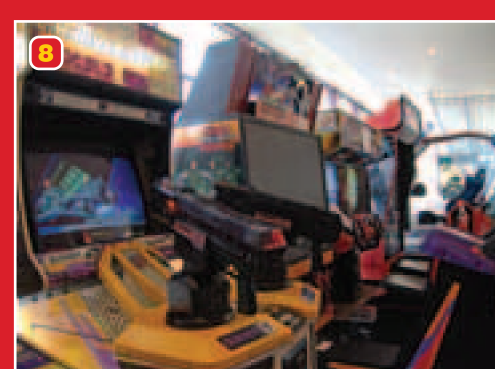
процесс остался практически тем же, разве что герои теперь не летали на вертолете, а рассекали воздух на модных ховеркрафтах. Самое интересное отличие – в конструкции автомата: в нижней части машины появилась платформа, на которой должны стоять играющие. Платформа эта трясется (вместе с пулеметом), когда вы давите на гашетку, – и создает еще более четкий эффект стрельбы от бедра из чего-то очень крупнокалиберного и бронебойного. К сожалению, автомат L.A. Machineguns во всей красе мы ни разу не видели в российских аркадах. Всюду нам попадалась только купированная версия без замечательной платформы – версия, которая мало чем отличается от старенького Gunblade N.Y.

И когда мы говорим «старенький», мы это не для красного словца. Внутри игровых автоматов стоит железо Sega Model 3 Step 2, по сегодняшним меркам – ископаемое. Это процессор на 166 МГц, восемь мегабайт оперативной памяти и видеокарта, выдающая картинку в сумасшедшем разрешении 496x384. На этой же платформе собраны такие аркадные хиты древности, как Daytona USA 2 и недавно изрыгнувший консольное продолжение SpikeOut. Само собой, качество графики в L.A. Machineguns не ахти какое, монстры страшно угловаты (даром что роботы), эффекты от взрывов – курам на смех. Немного исправляет положение 55-дюймовый монитор Mitsubishi, но сказать, что игра не выглядит как музейный экспонат – значит нагло соврать.

И тем не менее, в L.A. Machineguns есть что-то такое, что заставляет вновь отправлять жетоны во чрево автомата. Мы планировали посвятить этот выпуск рубрики более современному шутеру Ninja Assault, но против правды не попрешь: опробовав Ninja Assault и найдя его занудным клоном The House of the Dead, мы с огромным удовольствием спустили оставшиеся жетоны на стоящую рядом L.A. Machineguns. Есть в ней что-то волшебное, есть та искорка, которая отличает хорошую аркадную машину от плохой. Играя на L.A. Machineguns, ты зажимаешь курок и всем телом чувствуешь, как могучий пулемет одну за другой отправляет в путь тяжелые свинцовые пули. Неудивительно, что японцы любят ходить по аркадам. Они понимают, что таких ощущений не дает ни один геймпад, ни один домашний световой пистолет. ■







5 ЯПОНСКИЙ ФЛАЕР ВРЕТ И НЕ КРАСНЕЕТ. НА САМОМ ДЕЛЕ, ВОЕВАТЬ С ВЕРТОЛЕТАМИ НЕ НУЖНО. ГЛАВНЫЕ ВРАГИ – МНОГОЧИСЛЕННЫЕ, ХОРОШО ВООРУЖЕННЫЕ АНДРОИДЫ НА ЗЕМЛЕ. 6 ЛЕВОЙ РУКОЙ НУЖНО ПОДДЕРЖИВАТЬ И НАПРАВЛЯТЬ СТВОЛ. ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ НА ПУШКЕ ПОЯВИЛСЯ ПОДСТВОЛЬНИК, КАК В THE HOUSE OF THE DEAD 3. 7 «РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДЕТЯМ СТАРШЕ 12 ЛЕТ». КАК У ВАС С ЭТИМ ВОПРОСОМ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ? 8 НА ЗВАНИЕ АРКАДЫ ФОЙЕ КИНОТЕАТРА «МЕЧТА» НЕ ТЯНЕТ. АВТОМАТЫ ТАМ, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, СТОЯТ, А ЖЕТОНЫ – ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В СРЕДНЕМ ПО МОСКВЕ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

WCG 2005 Russian Preliminary

Снова с вами рубрика «Киберспорт». Завершился пятый по счету отборочный тур WCG Russia 2005. Известны имена 16 счастливчиков, завоевавших путевки в Сингапур. Но самое сложное испытание у них еще впереди. Опыт прошлых мировых первенств показал, что перед Большим Финалом нужно нагонять темп тренировок, а не сбавлять его, радуясь поездке в экзотическую страну. Именно это и произошло год назад, когда наши готовились к выступлению спустя рукава, в результате чего «слили» в Сан-Франциско. Надеемся, что нынешняя сборная окажется более целеустремленной и привезет из Азии победу.



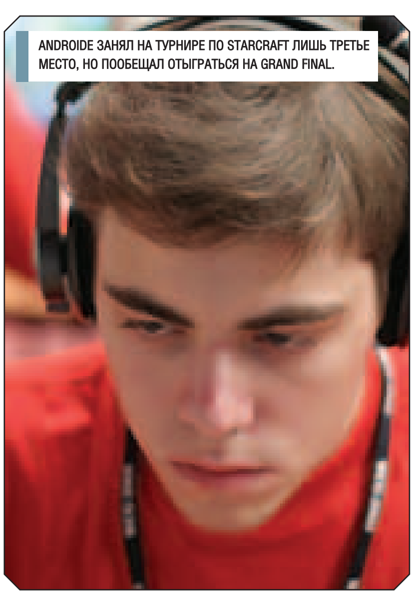
X4TEAM (NOOK, RADO, KALBI4, 400KG И DANT1K) ВТОРЫЕ ПО COUNTER-STRIKE, НО В СИНГАПУР ЕДЕТ ТОЛЬКО ЛУЧШАЯ КОМАНДА.



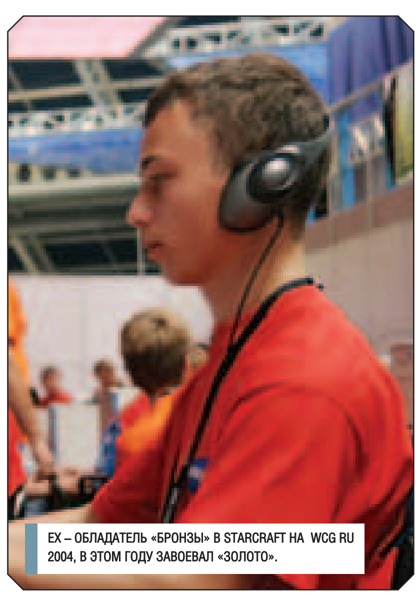
DEADMAN, ХОТЬ И СТАЛ ЧЕМПИОНОМ РОССИИ, А РАДУЕТСЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ БЕЗ БУРНЫХ ЭМОЦИЙ.

24-28 августа в столичном торговом комплексе на Тишинке состоялся самый ожидаемый турнир года World Cyber Games 2005 Russian Preliminary, дающий игрокам возможность не только заработать деньги, но и попробовать свои силы на заключительном этапе в Сингапуре. Призовой фонд в этом сезоне, кстати, также не подкачал – 60 тысяч долларов наличными, поделенных между пятью номинациями. Региональные квалификации, длившиеся чуть больше месяца, охватили 18 городов и выявили 260 финалистов. Начнем мы с рассказа о боях Counter-Strike, в которых участвовало 32 клана. Назвать заранее фаворита никто не отважился – главные претенденты на победу, Virtus.Pro, незадолго до WCG поменяли состав, да и соперники их не дремали, тренируясь изо всех сил. Все встало на места на стадии 1/2 плей-офф, когда «Виртуса» с легкостью разделались со своими извечными соперниками из ForZe. Потом страсти разгорались только в сетке лузеров. Неожиданно для многих ярко играла пятерка из x4team (Санкт-Петербург). Бойцы, в чьем активе есть и медали высшего достоинства WCG 2002 Grand Final, наконец-то набрали былую форму и вышибли с турнира московских фаворитов. CSKA, Begrip, «Форзе» – все они по очереди пали от калашей и снайперок гостей из Северной столицы. Не справились питерцы лишь с Virtus.Pro. И хотя преимущество в решающей встрече было попеременно то у одной, то у другой команды, «Виртуса» все же додавили противников и победили со счетом 19:15 (карта de_nuke). Кстати, стоит отметить, что состязания проходили по версии CS 1.6, а не CS:Source, выбранной для Grand Final'а. Это автоматически снижает шансы россиян на «золото» на мировом первенстве, так как игры прилично отличаются друг от друга. Впрочем, у команды-победительницы предостаточно времени, чтобы приноровиться к обновленной «Контре».

В дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne вовсю зажигал SK.Deadman. Он выбирал в важных дуэлях случайную расу, использовал рискованную тактику, нанимал оригинальных героев, но все это не помешало ему взойти на верхнюю ступень пьедестала с нулем в графе «Поражения». Вопрос лишь заключался в том, кто составит ему компанию в Сингапуре. Настоящим разочарованием стал прошлогодний чемпион Caravaggio, не сумевший пробиться даже в пятерку сильнейших. Зато обрадовал своих болельщиков Neytpoh из Владивостока. Когда еще в числе призеров оказывался стратег из такого далекого города! Третьим финишировал москвич, высту-



ANDROIDE ЗАНЯЛ НА ТУРНИРЕ ПО STARCRAFT ЛИШЬ ТРЕТЬЕ МЕСТО, НО ПООБЕЩАЛ ОТЫГРАТЬСЯ НА GRAND FINAL.



EX – ОБЛАДАТЕЛЬ «БРОНЗЫ» В STARCRAFT НА WCG RU 2004, В ЭТОМ ГОДУ ЗАВОЕВАЛ «ЗОЛОТО».

Итоги WCG 2005 Russian Preliminary:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 place – Virtus.pro (Москва) – 12200$;
2 place – x4team (Санкт-Петербург) – 6000$;
3 place – tp|Usports (Уфа) – 4000$.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 place – Deadman (Москва) – $3000;
2 place – Neytpoh (Владивосток) – $1500;
3 place – Flash (Москва) – $1000.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
1 place – Ex (Санкт-Петербург) – $3000;
2 place – Advokate (Москва) – $1500;
3 place – Androide (Москва) – $1000.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 1X1:
1 place – USSRxMrKOT (Екатеринбург) – $3000;
2 place – USSRxChisNFS (Екатеринбург) – $1500;
3 place – F1'Lev (Томск) – $1000.

FIFA SOCCER 2005 1X1:
1 place – a-L|Armanius (Москва) – $3000;
2 place – x4-Alex (Санкт-Петербург) – $1500;
3 place – x4-WeR*Ocrana (Санкт-Петербург) – $1000.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR:
1 place – ecLipser (Челябинск);
2 place – Kostya (Санкт-Петербург);
3 place – 3D.pipS (Санкт-Петербург).

На диске к журналу вы найдете огромную коллекцию демо-записей и риплеев с турнира.

ШОУ-МАТЧИ EASTERN CHALLENGE

В рамках WCG 2005 RP состоялся мини-турнир под названием Eastern Challenge. В нем приняли участие победители национальных отборочных в России, Украине, Узбекистане и Прибалтике по двум RTS от Blizzard. Лучшие в своих странах дуэлянты выясняли отношения, чтоб определить сильнейшего. А затем произошло неожиданное. Оргкомитет Russian Preliminary пригласил в Москву двух знаменитейших киберспортсменов из Южной Кореи. Гостями, посетившими столицу, стали Xell0s (чемпион WCG 2004 Grand Final по StarCraft: Broodwar) и Spirit_Moon (чемпион двух сезонов World e-Sport Games по Warcraft III). Им-то и предстояло сразиться с двумя чемпионами турниров СНГ. В результате Кселос встретился с Ex'ом, а Мун – с Deadman'ом. Несмотря на то что отечественные бойцы изрядно разогрелись перед поединками между континентами, оба противостояния завершились всухую 3:0 в пользу азиатов. В некоторых битвах у россиян были шансы завоевать очко престижа, однако в решающий момент они теряли инициативу и проигрывали весь бой. Победители Eastern Challenge получили по $1500, а финалисты – по $1000.


МЕЖДУ ТРАНСЛИРУЕМЫМИ МАТЧАМИ НА СЦЕНЕ ЗАЖИГАЛИ ТАНЦОВЩИЦЫ.

пающий на редкость устойчиво, несмотря на свой статус ветерана киберспорта.
В соревнованиях по Need For Speed Underground 2 оступился знаменитый Turboletik, лучший водила страны по итогам WCG Russia 2004. Он упражнялся значительно меньше своих конкурентов, надеясь на опыт, но, видимо, не учел различия между первой и второй частью знаменитой гоночной серии. В Сингапуре честь России будет защищать USSRxMrKOT из Екатеринбурга.
А вот в номинации StarCraft: Broodwar среди призеров оказались геймеры, задавшие жару и год назад. Только Androide в этот раз замкнул тройку, уступив корону Ex'у, прежде выигравшему «бронзу». Не менее «интригующими» стали матчи FIFA Soccer 2005. Двое из победителей, WeR и Alex, участвовали в WCG в Сан-Франциско, а последний так вообще поедет на Grand Final четвертый раз подряд. ■


ЭТИ МИЛЫЕ ДАМЫ ВСТРЕЧАЛИ И РЕГИСТРИРОВАЛИ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ И ПРЕССУ.

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с World Cyber Games 2005 Russian Preliminary и Ukrainian Preliminary, ролики Counter-Strike с ASUS Summer Cup, риплеи с WC3L #8 и Battle.Net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Кибер-технологии

DVD-рекордер ASUS DRW-1608P2

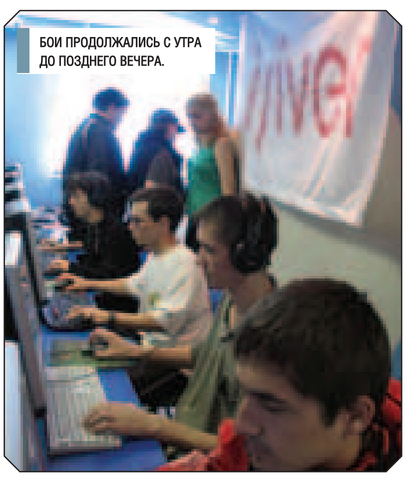
Мы с вами живем в интересное время. У меня в ящике стола сохранился винчестер объемом 2.1 Гбайт. Помнится, я покупал его за $150. Сложно было представить, что спустя несколько лет на обыкновенную DVD-RW болванку стоимостью 35 рублей можно будет записать вдвое больше информации. Современным оптическим носителям сейчас, по сути, нет альтернативы – флэшки большой емкости пока еще слишком дороги, а винчестер или ноутбук с собой везде носить не будешь. Кроме того, жесткие диски имеют свойство выходить из строя, причем в большинстве случаев чрезвычайно сложно восстановить данные. Поэтому бэкап фотографий выигранного вами турнира, свадебных видеороликов или неоконченной автобиографии лучше доверить оптическим носителям.
Выбрать DVD-рекордер не так-то просто – внешность устройств не сильно меняется от модели к модели, и новичку достаточно сложно в них разобраться. Особенно, если сосед Вася два года подряд жалуется на качество записи болванок. Однако прогресс не стоит на месте. Электромеханическая начинка новейших приводов отличается от ранних экземпляров приблизительно так же сильно, как подвеска Ford T от шасси последнего поколения Mercedes-Benz S-класса.
Взять хотя бы только что вышедшую модель ASUS DRW-1608P2. Обычно шпиндельному мотору приводов приходится крутиться как белке в колесе, чтобы диск считывался и записывался на высокой скорости. Бесследно это не проходит – вибрация вкупе с резонансом, который возникает между накопителем и корпусом, снижает вероятность удачного переноса файлов. Инженеры ASUS учли этот момент, применив в DRW-1608P2 специальную двойную динамическую подвеску DDSS II. Суть ее заключается в следующем: специальные датчики стабилизируют оптическую головку по вертикали и по горизонтали, и лазер гораздо точнее отслеживает дорожку.
Царапины и потертости – известные болезни старых дисков. От этих недугов у ASUS DRW-1608P2 есть «лекарство» под названием FlextraSpeed. Электроника привода следит за поверхностью оптического диска – на дефектном участке частота оборотов снижается, а после прохождения сложного этапа повышается вновь – все для того, чтобы считывание завершилось без ошибок.
Если у вас уже был пишущий привод, вы наверняка замечали, что носитель носителю рознь. Болванки делает масса производителей, причем одни и те же модели дисков могут чуть-чуть отличаться друг от друга в зависимости от завода-изготовителя или номера партии. Обычный рекордер просто забраковал бы «неправильный» экземпляр. Иначе обстоят дела у ASUS DRW-1608P2. Отклонения дисков от стандарта по кривизне и толщине в этой модели компенсирует специальная жидкокристаллическая система Liquid Crystal Tilt.
Запись DVD или CD – непрерывный процесс, который требует постоянного поступления данных. Но если информационный поток от накопителя к рекордеру иссякает, оптический диск может быть безвозвратно испорчен. В приводе ASUS DRW-1608P2 есть полезная функция FlextraLink, предотвращающая ошибки, связанные с опустошением буфера. Если его наполненность составляет менее 1% от вместимости, запись приостанавливается, и FlextraLink устанавливает отметку на последней позиции. Как только буфер заполняется до определенной отметки, драйвер использует эту «засечку», чтобы правильно настроить головку лазерного луча и продолжить процесс с того самого места, где он был прерван. ■



Турнир 10 городов: два этапа

Минувший август подарил геймерам сразу два этапа «Турнира 10 городов». Первый, прошедший 13 числа в Новосибирске, побил все рекорды по количеству участников и зрителей. Всего за день клуб «Проспект», а именно там и развернулось действие, посетили более 200 человек. Непосредственные участники выясняли отношения в боях Quake III Arena, а зрители – в многочисленных конкурсах от спонсоров. Организаторами турнира, кстати, традиционно являлись «Гейм Лэнд» при поддержке компаний Gigabyte и IRIVER. А региональным партнером в Новосибирске стала мультисервисная сеть «Электронный город», которая предлагает геймерам кучу разных развлечений от онлайн и сетевых игр до специализированных чатов и форумов. Но вернемся к соревнованиям. Самым метким стрелком оказался Николай Иванов из Омска, причем его преимущество в последнем матче составило всего лишь один фраг.

Об этапе в Екатеринбурге расскажет непосредственный участник событий Инна Яшина, PR-менеджер нашего издательского дома. «Киберспорт развивается с огромной скоростью, что приводит к вымиранию полуподвальных душных клубов, где посетители, не видя света белого, проводят часы за своими любимыми играми. Екатеринбург, издавна славившийся классными геймерами, принял эстафету открытия по-настоящему комфортных центров. Мы с «Турниром 10 городов» были приглашены на новоселье в стильный уютный «Мегаполис» (ул. Посадская, д. 30/2). Помещение, украшенное яркими баннерами Gigabyte и заставленное коробками с призами, с легкостью вместило в себя около 80 участников чемпионата. После регистрации всех ждал забавный конкурс от IRIVER. Его организаторы выпотрошили из бара все жевательные резинки и угостили ими всех желающих. Последние должны были с набитым ртом как можно быстрее произнести фразу «толстощекий губошлеп Айривер». Лучшие скороговорщики получили по фирменной ветровке, которая пришлась как нельзя кстати в дождливую уральскую погоду.



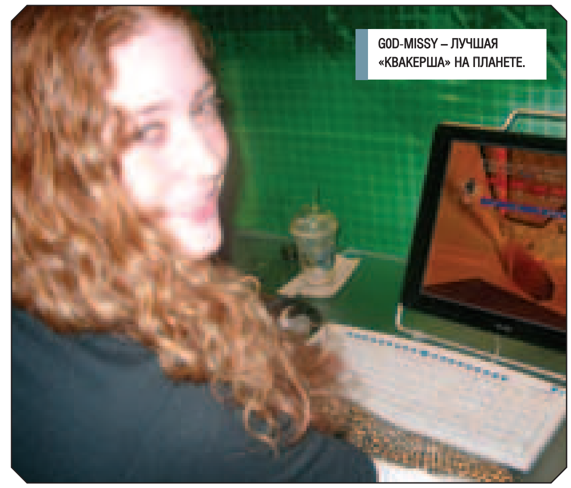
БОИ ПРОДОЛЖАЛИСЬ С УТРА ДО ПОЗДНЕГО ВЕЧЕРА.

А что же чемпионат? В первую очередь отметим участие двух звезд киберспорта, b100.Hammer'a и b100.Death'a (обладатель кубка Европы по Q3 2001 года). Сейчас ветераны уже не тренируются, однако пробиться в призовую тройку им удалось. Мастерство, как говорится, не пропьешь. Чемпионом же стал Виктор «Doxliy» Есаулов – ему удалось-таки обставить именитых соперников. Решающие поединки транслировались на громадной плазменной панели в баре, и зрители восхищались закрученной интригой. Сияющий от радости победитель получил за первое место видеокарту NVIDIA GeForce 6800 GT, а также подарки от IRIVER. Он, как и триумфатор новосибирского этапа Николай Иванов, в октябре отправится в Москву на Большой Финал «Турнира 10 городов». После жарких баталий в Екатеринбурге всех присутствующих ждал фуршет в честь открытия «Мегаполиса» и завершения состязаний». ■



ПОБЕДИТЕЛИ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» В ЕКАТЕРИНБУРГЕ: ИМЕНИТЫЕ КВАКЕРЫ ЗАНЯЛИ ЛИШЬ ВТОРОЕ И ТРЕТЬЕ МЕСТА.

Юбилейный Quake Con



G0D-MISSY – ЛУЧШАЯ «КВАКЕРША» НА ПЛАНЕТЕ.

Завершились онлайн-отборочные Clanbase Euro Cup 11 в номинации Quake III Arena TDM 2x2. В результате трех месяцев беспрерывных баталий определились четыре команды, которые в конце лета соберутся на LAN-турнире в Голландии и разыграют престижный кубок. Среди финалистов есть и россияне: столичная пара Team Msk (Cooller и Jibo) довольно уверенно выступала на протяжении всей квалификации, проиграв лишь однажды – скандинавам из Ice Climbers (Toxic, Fox). В решающей же битве за путевку в Амстердам москвичи разгромили хозяев состязаний – клан PZZ. Помимо IC и MSK за звание чемпионов Европы также сразятся шведы из Eyeballers (Desp, Ironbyte) и Action Ligan (Zyvve, Labur).

Несколько хуже складываются дела у Virtus.Pro, выступающей в дисциплине Clanbase Euro Cup 11 по Counter-Strike. Во второй групповой стадии VP победили немцев из A-Losers, но затем получили техническое поражение за неявку на матч от австрийцев из Plan-B. Дальнейшая судьба россиян зависит от исхода сражения с Pentagram (Польша), а эта команда является крепким орешком – выиграла предыдущий Euro Cup, а также Euro Cyber Games 2005. ■

Результаты Quake Con 11:

QUAKE III ARENA 1X1 (ДЕВУШКИ):
1 место – Missy (США) – $15000;
2 место – Ms.X (США) – $10000;
3 место – g0d-trito (США) – $5000.

QUAKE II 1X1:
1 место – Purri (Швеция);
2 место – Doze (США);
3 место – Rigg5 (США).

DOOM 3 1X1:
1 место – fnatic.Gopher (Швеция);
2 место – RocketBoy (Китай);
3 место – aL.Slaine (Германия)

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с Clanbase Euro Cup 11, результаты британской остановки CPL Painkiller World Tour, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

«Кроссворд» 1.4

http://sowsoft.chat.ru

Это не просто утилита, а целая служба. Установив программу и имея доступ в Интернет, вы не только сможете еженедельно получать с сайта разработчика новые кроссворды, но и самостоятельно составлять и размещать их в Сети.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 250 Кбайт

Full Screen Player 0.4

http://www.vidon.ru

«Народный» видеоплеер, который не отличается изяществом интерфейса, зато поражает обилием функций и легкостью управления. Способен избавить от черных полос при просмотре широкоэкранного кино, удалить рекламу с DVD и т.д.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 376 Кбайт

Uninstall Tool 1.2a

http://xpis.alfaspace.net

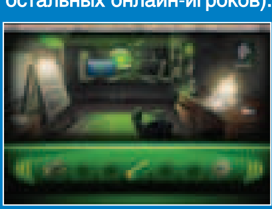
Компактная программа, заменяющая неудобную и тяжеловесную «Установку и удаление программ» Windows. Имеет кучу опций, настроек и возможностей, например, удаление программ, от которых «отказался» штатный деинсталлятор.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 53 Кбайт

ВСЕ >

Почувствуйте себя Пауэр Агентом

Компания «Жиллетт» запустила на просторах русского сегмента Сети футуристический квест «Стань Пауэр Агентом!». Игра представляет собой скупой на анимацию, но при этом достаточно красивый квест, созданный на основе flash-технологии; вам достанется роль Агента Пауэра, расследующего дело о похищении огромной партии алмазов для реализации некой сверхсекретной разработки. Задача играющего – выяснить, в чем суть таинственной разработки и заполучить ее раньше конкурентов (сиречь всех остальных онлайн-игроков). Чтобы принять участие в гонке за промышленными тайнами, достаточно лишь пройти простейшую регистрацию на сайте http://www.powerpatrol.ru.



НАСТОЯЩИЙ РОЛЕВИК УМИРАЕТ ОТ ИСТОЩЕНИЯ?..

Очень много нового узнают о себе поклонники онлайновых ролевых игр из опросов, исправно проходящих на крупнейшем американском портале MMORPG.com (http://www.mmorpg.com). Наверняка сторонников «честной игры» порадует, что до 80% игроков никогда не покупают игровую валюту и предметы за настоящие деньги и лишь 5.7% отщепенцев делают это постоянно и с большим удовольствием.

Если же обратиться к самим играм, выяснится, что большинство из нас (38%) способно за раз осилить лишь одну MMORPG, 22% героически участвуют одновременно в двух онлайновых играх, ну а самые закоренелые фанатики «гамают» по три ролевика (7.3%) или даже больше (6.2%) сразу. Соответственно, 31% тратит на игру 4-8 часов в день, 29% – 2-4 часа, 12.5% – 8-16 часов! Теперь держитесь за стул – почти 9% геймеров тратят на онлайновые ролевики больше 16-ти часов в сутки! Ну, остались ли еще у кого-то вопросы, почему игроки умирают прямо у компьютеров?..

Теперь перейдем к более приятным материям, например, выбору расы персонажа. Самый популярный – эльф, его предпочитают 33% (хочется быть красивым и стройным, не так ли?..). Второй по востребованности – человек (22.5%), далее – гномы, драконы и т.п. Самые ходовые классы персонажей – боевой маг и воин (по 21%). Если же в игре есть гибридный класс (воин-маг), то его выбирают чаще прочих – 24%. Вспомогательные классы (лекари, лучники и мои любимые воры) тоже пользуются вниманием геймеров, хоть и не так часто (8-13%).

Интересно отношение игроков к столь обсуждаемой теме, как убийство персонажами друг друга (Player vs Player, PvP). 23% на дух не приемлет такого развлечения, а 39% полагают, что это лучшая часть ролевой игры. Оставшимся 38%, что называется, «по барабану».

Теперь внимание: любим мы онлайновые ролевики все-таки не за возможность убить плохого парня или новичка. Отыгрыш роли и общение – вот главная притягательная сторона жанра (22%), затем выполнение квестов (19%), исследование мира (17.4%) и лишь после этого на горизонте возникает PvP (16.8%). А вот меньше всего нас тянет заниматься бизнесом (4%) и изготавливать предметы (9%). Все-таки мы в игре, а не на работе, верно?

ЛОВЛЯ НА ЖИВЦА В ИНТЕРНЕТЕ

Вот уже второй месяц корпорация Майкрософт применяет необычный способ для выявления самых зловредных сайтов – тех, где заражение троянами и вирусами происходит незаметно для пользователя. В качестве наживки взят компьютер, на котором установлены версии Windows XP разной степени защищенности – от исходной до полностью пропатченной SP2. Автоматизированная программа-робот подключает тестовый компьютер к различным сетевым ресурсам и определяет, происходит ли заражение и какой именно версии операционной системы.

Как выяснилось, вредоносных сайтов в Интернете хватает. Уже в первый месяц работы системы было обнаружено 752 сетевых адреса, которые указывали на 287 сайтов-ловушек, где полностью или частично непропатченная Windows мгновенно цепляла паразитов. А вот «крутой» Windows XP SP2 все вроде бы было нипочем, но... ровно до тех пор, пока программа-робот не отыскала-таки один-единственный сайт, который и заразил казавшуюся неприступной крепость. События развивались по привычному сценарию, и всего через две недели таких сайтов было уже 40. К счастью, распространение новой напасти остановлено – в конце месяца Майкрософт выпустила-таки заплатку.

ПЕСНЯ ПРОТИВ РИНГТОНА

В США и Европе продавцы мелодий для сотовых телефонов (т.н. «рингтонов») потеряли с начала 2004 года $40 миллионов из-за... музыкальных интернет-магазинов – сообщает американская компания Qpass (http://www.qpass.com). Как мы знаем, прежде чем купить песню, продавец разрешает бесплатно скачать ее короткий фрагмент. Обычно он имеет продолжительность в 20-30 секунд, что более чем достаточно, чтобы использовать «музыкальный кусочек» в качестве рингтона для мобильного телефона. При этом у потребителей обычно не возникает вопросов о законности использования музыкальных демок в своем телефоне. Ведь музыкаль-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...За последний месяц 87% российских пользователей Интернета искали какую-либо информацию, а 77% скачивали файлы. 57% интернетчиков активно общались по ICQ и другим пейджерам, 36% сидели в чатах и форумах. Наименее популярны у нас сетевые игры (12%), финансовые транзакции (11%), блоги (8%) и VoIP-телефония (5%).

...Среди «вечерних» (после 18:00) пользователей Рунета больше всего представителей младшей возрастной категории – от 14 до 17 лет. Зрелые интернетчики (25-34 лет) чаще выходят в Сеть днем, возможно, из офиса.

...Канадцы в возрасте от 18 до 34 лет проводят в Интернете в среднем 14.7 часов в неделю, в то время как за телевизором – всего 11.6 часов.

...Современные мобильные телефоны не отличаются надежностью. В 2004 году в Великобритании было реализовано 18 млн. мобильных телефонов. Из них каждый седьмой аппарат (2.5 млн. штук) уже требует починки.

...Установлена взаимосвязь между типами мелодий для мобильных телефонов и характерами их владельцев. Исследователи особенно выделили тех, кто постоянно обновляет мелодии на очередные хиты. Эти люди полагают, что так они «не отстают от современных тенденций». На самом деле такое поведение говорит лишь о переменчивости характера и о том, что на такого человека лучше ни в чем не рассчитывать.

...Компания AMD заявила о начале продаж сверхдешевых компьютеров PIC (Personal Internet Communicator) для серфинга в Интернете. Стоимость компьютера размером с коробку из-под салфеток и весом менее полуто-

Мини-игры

Наш выбор

Покаемся сразу – сегодняшние игры отнимут у вас непозволительно много личного (или рабочего?..) времени. Терпите, ведь мы сами угробили на них не один десяток часов, и теперь – ваша очередь. Главное, не начинайте с Superdudes, а то другие игрушки останутся за бортом…

SUPERDUDES

http://www.superdudes.net

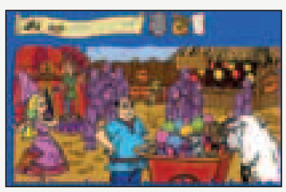
Многопользовательская забава, напоминающая MtG и сделанная на Flash. После регистрации на сайте вы – боец 1-го уровня с начальной колодой. Впереди увлекательный путь: поединки с живыми соперниками, новые карты, рост уровня и… головы побежденных в вещмешке.



KING'S CALL

http://www.kingscall.org/play.html

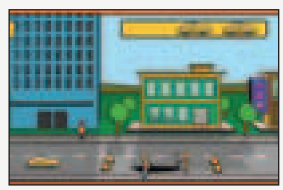
Дракон спалил родную деревню и гонится за вами. А все потому, что кто-то согласился выполнить волю короля! Спасение – в прохождении этого симпатичного квеста, что займет часа три. К счастью, делать это в один присест не нужно, игра сама вспомнит, с какого места начинать.



SUPER TAXI

http://www.zodamedia.com/supertaxi/start.html

В этой игре таксисту не нужно плутать по городу в поисках малоизвестной улочки, но легкой его жизнь не назовешь. Чтобы выйти на следующий уровень, требуется заработать определенную сумму денег, что сделать непросто – пассажиров хватает, но и помех на дороге с избытком.



PING-PONG 3D

http://www.flashplayer.com/games/pingpong_movie.php

Просто – не значит скучно! Флэшка пытается показать настольный теннис так, как его видит спортсмен, отчего игра становится заметно «объемнее» других онлайновых «пинг-понгов». И хотя некоторые уверяют, что выигрывали на всех 3 уровнях сложности, поверить в это нелегко.



ФАКТ

В России ежегодно печатается порядка 700-800 млн. экземпляров книг, из них реализуется около 500 млн. При этом уже 12% книжной розницы (60 млн. штук) продается в интернет-магазинах Рунета.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

ChWall 0.84

http://igisoft.ru

Программа автоматически меняет обои на рабочем столе – случайным образом или согласно настройкам пользователя. Понимает множество форматов, имеет приятный интерфейс, малый размер и совсем не требовательна к ресурсам.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 61 Кбайт

LsDialer 3.1.0.0

http://www.lshomesoft.hut1.ru

«Звонилка» для тех, кто использует до семи провайдеров и желает контролировать время в Сети и расходы на трафик. Что интересно, подсчет расходов производится всегда, дозваниваться именно LsDialer'ом для этого не нужно.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 352 Кбайт

ВСЕ >

ные сайты сами предлагают их нам для бесплатной загрузки, не так ли?

FIREFOX – АТАКА НА IE ЗАХЛЕБНУЛАСЬ?..

Победная поступь альтернативного браузера Firefox впервые дала сбой в конце лета, когда, согласно статистике, собранной NetApplications на 40 тысячах сайтов, рыночная доля бесплатного браузера снизилась с 8.71% до 8.07%. Одновременно майкрософтовский Internet Explorer на столько же увеличил присутствие в Сети (с 86.6% до 87.2%). Те, кто следит за поединком, знают, что борьба за пользователей идет лишь между этими двумя браузерами. Если не верите, то вот доли всех остальных средств серфинга в Интернете (они годами остаются почти без изменений...): браузер для Макинтоша Safari – 2.1%, Netscape – 1.5%, Mozilla и Opera – по 0.5%, другие – менее 0.1%. Что ж, осечка в блестящей карьере Firefox случилась впервые. Несомненно, ближайшие месяцы покажут – досадная ли это случайность или «потолок популярности» достигнут и все противники Майкрософт уже установили себе Firefox и больше желающих не находится. Впрочем, с последним можно и поспорить. Счетчик загрузок на сайте SpreadFirefox (http://www.spreadfirefox.com) уверяет, что никакого падения популярности нет – интернетчики продолжают скачивать дистрибутив Firefox и таковых уже более 80 млн. Если вспомнить, что Интернетом сегодня в мире пользуется около 600 млн. человек, то рыночная доля Firefox должна быть около 10-13%. Так что, возможно, точка в войне Давида с Голиафом еще не поставлена...

САЙТЫ «М» И «Ж»

Многие догадывались, что мужчины и женщины отдают предпочтение разным сайтам. Теперь можно быть уверенным, что так оно и есть – сайты и в самом деле делятся на «мужские» и «женские». Согласно исследованиям ученых из Великобритании, определяющим является не столько назначение сайта, сколько его внешний вид и кто его разработчик. Сайты, созданные мужчинами, с большей вероятностью (свыше 68%) понравятся сильному полу, а творения веб-мастеров женского пола – прекрасной половине человечества (до 85%). Если говорить об особенностях дизайна, то мужчины предпочитают спокойные и неяркие цвета, стандартные шрифты, прямые горизонтальные линии, трехмерные объекты и движущиеся изображения. Женщины обожают пестрые веб-страницы с нестандартными, в том числе и разноцветными шрифтами, иллюстрированные забавными фотографиями. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

ра килограмм составляет всего $185 (без монитора).

…В 2005 году первой в мире цифровой камере исполнилось 30 лет. «Первобытная» камера была разработана в исследовательской лаборатории Kodak, а изображение записывалось на магнитную пленку и его можно было вывести на телевизор.

…Среди больных интернет-зависимостью у 80% диагностируется болезненное пристрастие к сетевым играм, у 10% – к интернет-чатам, еще 5% заболели из-за азартных онлайновых игр, а оставшиеся 5% подпадают в категорию «экспертов Интернета», что также является серьезным психическим расстройством.

…В США состоялся первый концерт, на котором 10 тысяч собравшихся слушали, как лос-анджелесский оркестр исполняет знаменитые мелодии из популярных компьютерных и видеоигр – Halo, Tomb Raider, Mario Brothers, а также классических Pong, Space Invaders и Pacman.

…Японской компанией NTT предложена технология обмена цифровыми данными с использованием в качестве проводника человеческого тела. Область применения новинки очень широка. К примеру, пожав руку новому знакомому, вы сможете автоматически скачать на свой мобильный телефон информацию об этом человеке, которая содержится в его визитной карточке. А дотронувшись до рекламного плаката, загрузить на ноутбук характеристики товара и бланк заказа.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

Address СИ://САЙТЫ.ОНЛАЙН/195/ТАТЬЯНА_ВИРЯСОВА~/TATVIR@MAIL.RU/

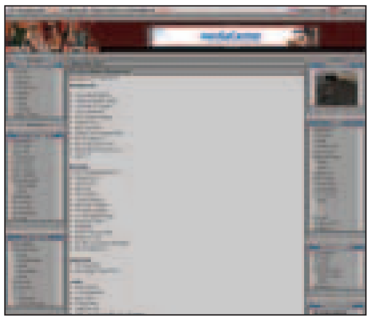
САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

GamesLife.ru
http://gameslife.ru
GamesLife.ru – молодой (открыт 4 января 2005 года), но уже довольно посещаемый любительский игровой проект. Он здорово отличается от большинства отечественных игровых серверов отсутствием No-CD, кряков и другой «информации», нарушающей авторские права. Чем же



тогда тут завлекают посетителей? Прежде всего, статьями и репортажами. Практически все размещенные на GamesLife.ru материалы подготовлены журналистами-любителями специально для этого сайта, без привычных в нашем сегменте Интернета «переводов» и «заимствований». Кроме того, сервер поддерживает «Сеть Игровых Сайтов» – около десятка разнообразных геймерских ресурсов, посвященных в основном гонкам, ролевикам, стратегиям и программированию. Кстати, если у вас есть собственный интересный проект, то вполне можете рассчитывать на вхождение в «Сеть…» и, соответственно, на бесплатный хостинг, домен и поддержку со стороны GamesLife.ru.

Grand Theft Auto.Ru – Криминальная столица
http://www.grandtheftauto.ru
Всего три человека в команде и лишь год сетевой жизни за плечами, однако «информационно-развлекательный ресурс Grand Theft Auto.Ru» уже способен на равных состязаться со многими отечественными и зарубежными общниками. Пожалуй, именно на этом фанатском русскоязычном сайте собраны самые полные сведения о компьютерных и видеоиграх серий GTA, Driver, True Crime, «Дальнобойщики» и других. Состав



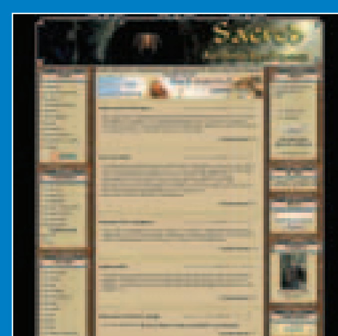
рубрик традиционен – файловый архив, коды, скриншоты, арт, руководства и прохождения, советы. Все это удобно упорядочено, поскольку каждая игра вынесена в отдельный подраздел, так что навигация по сайту затруднений не вызывает.

Каталог ресурсов Ultima Online
http://catalog.uobugs.ru
Вы фанат Ultima Online? Тогда, без сомнений, уже не раз бывали на этом сайте. Вы новичок в мире UO? Тогда непременно начните знакомство с культовой игрой, ее официальной и андеграундной составляющими именно с этого проекта. Тут собрано, все, что нужно для игры или запуска/настройки собственного сервера UO. В базе данных содержится свыше 100 ссылок, она пополняется и, что немаловажно, львиная доля информации и ресурсов связана с Рунетом. Сайты, посвященные Ultima Online и представленные в каталоге, разбиты на 6 основных категорий: официальные ресурсы, шарды (бесплатные игровые сервера), эмуляторы и их отладка, настройки, советы. Каждый представленный здесь сайт снабжен аннотацией и комментариями, что позволяет быстро сообразить что к чему и найти искомое. Если не получается, можно воспользоваться функцией поиска.



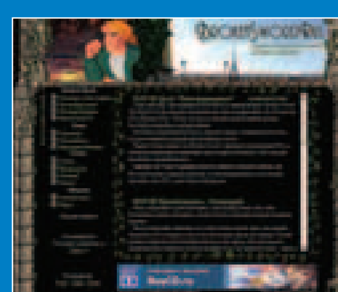
Знакомства

Sacred – Архивы Брэйврока
http://www.sacred.net.ru
Один из лучших российских фан-сайтов по игре Sacred (Князь Тьмы). Полная информация обо всех героях, их прокачка, FAQ, прохождение, карты, книги, файлы и многое другое – стандартный геймерский набор. Сайт до-



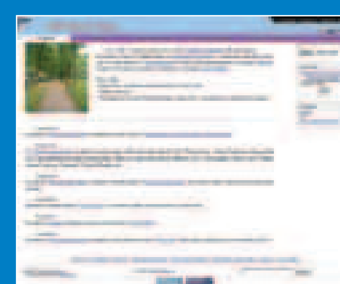
вольно популярен: некоторые его разделы уже просмотрены более ста тысяч раз.

Broken Sword Rus
http://brokenswordrus.hpn.ru
Все о великом квесте «Сломанный меч» - новости, заставки, музыка,



обои, скины для Winamp'a, а также демо-версии всех игр серии. Форум на сайте открыт недавно и пока не очень населен. А вот сам Broken Sword Rus представляется удачным начинанием, с приличным дизайном и «изюминкой» – публикуемым тут переводом книги П. Палмера «Сломанный меч».

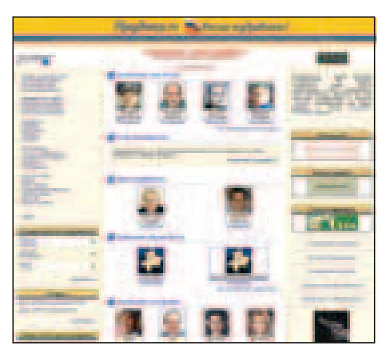
Творчество Саймена
http://www.simen.ru
«Я мечтал создать сайт, посвященный моей музыке и фотографиям, биографиям любимых музыкантов и статьям о творчестве», – пишет Семен Хизгияев о своем проекте. Семен – активный последователь интернет-науки «юзабилити» (useability), задачей которой является создание удобных для пользователя сайтов.



Возможно, поэтому тут нет ни рекламы, ни баннеров и это образцовая домашняя страничка.

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

«Праздники.ru»
http://www.prazdniki.ru
Вот здорово, если бы можно было лично поздравить своего кумира (любимого артиста, писателя и т.д.) с днем рождения! Но как это сделать? Что ж, «Праздники.ru» предоставляет такую возможность – через службу доставки поздравлений. При этом обещано, что вы не только сможете лично поздравить любую знаменитость, но и то, что пожелания непременно будут дос-



Favorites: Драйверы

- http://www.nvidia.ru – сайт поддержки пользователей видеокарт на чипах NVIDIA.
- http://www.radeon2.ru – сайт поддержки пользователей видеокарт на чипах ATI.
- http://www.driverov.net – драйверы ко всему.
- http://alldrivers.boom.ru – каталог драйверов.
- http://www.drv.ru – компьютерная библиотека, все драйверы.
- http://www.driverzone.ru – большая коллекция драйверов.
- http://driver.megashop.ru – база драйверов интернет-магазина MegaShop.
- http://www.rim2000.com.ua/drivers – драйверы самых различных устройств.
- http://kinotorba.narod.ru/driver. html – драйверы для тюнеров и других компьютерных комплектующих.

тавлены по адресу, а кумир их обязательно получит и прочтет. Если же вы не завели себе кумира, то можно заказать поздравления «себе любимому», друзьям и знакомым. «Праздники.ru» также полезны в качестве справочника «Кто есть кто?» – здесь есть сведения не только о днях рождения, но и краткие биографии многих известных современников и выдающихся личностей прошлых лет.

«Глас Рунета»
http://www.voxru.net
Портал социологических опросов с постоянным розыгрышем призов. Знаете, кто победит на следующих выборах? Догадываетесь, как ваши сверстники распоряжаются свобод-



ным временем? Или какую породу кошек предпочитают держать дома любители компьютерных игр? Ответы на эти и многие другие животрепещущие вопросы может дать лишь социологический опрос. «Глас Рунета» предлагает всем нам принять участие в такого рода исследованиях. А чтобы участвовать в розыгрыше призов, достаточно всего лишь подписаться на местную рассылку новостей. Кстати, тогда вместе с новой анкетой вы получите по почте статистически обработанные результаты предыдущих социологических опросов. Вероятность выигрыша приза невелика – всего около 0.1%, но раз бесплатно, то почему бы не попробовать?..

Канарейки
http://canaria.msk.ru
Да, это полный «оффтопик», но как удержаться и не упомянуть в обзоре лучший российский «канареечный» портал! Если у вас живет дома пернатый друг или вы только подумываете о том, чтобы кого-то завести, то, безусловно, этот проект будет очень полезен. Дизайн радует глаз, а тексты весьма информативны. Здесь найдутся квалифицированные советы о том, где купить канарейку и как правильно выбрать птичку, а также исчерпывающие сведения о ее содержании, кормлении, обучении пению и многом другом. Разработчики сайта побаловали посетителей уникальной возможностью – только отсюда можно бесплатно скачать специальную обучающую песенку для вашего кенара. ■



ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ СЕНТЯБРЯ

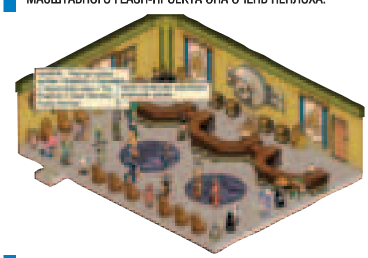
Уж не знаю, радоваться или нет, но прогнозы о том, что разработчики не завершают открытые бета-тесты в срок почти всегда сбываются. Да что там прогнозы, это фактически закон природы и редкие исключения лишь подчеркивают универсальность правила.
Не будем лукавить, такие задержки на руку геймерам, ведь обидно узнавать об интересном тестировании постфактум, когда попробовать игру можно лишь изрядно раскошелившись. Рады и мы, журналисты, что не подвели читателя, убеждая, что бета-тест не закончится за пару недель, как грозятся разработчики. Так случилось с Gunz the Duel и Trash (см. «СИ» 16(193)), тестирование которых не завершилось в июле, а благополучно продолжалось и в середине августа. Рискну сделать новые ставки, и вот еще одно предположение – забавная Dofus будет пребывать в статусе open beta не до 31 августа, а еще и добрую половину осени! Если же этот прогноз окажется неверным, то готов понести наказание.
Например, закидайте меня вкусными кремовыми пирожными!

Dofus
С первого взгляда творение французских разработчиков может навеять лишь уныние – странная смесь 2D-ролевика позапрошлого поколения с мультяшными персонажами. Но не спешите с выводами, антикварная оболочка скрывает вполне современную начинку. Dofus (http://www. dofus.com) сделана на Flash, а потому отличается небольшим инсталлятором (менее 40 Мбайт), минимальными требованиями к компьютеру и завидной мультиплатформенностью (Windows, Mac, Linux и т.д.).
Игра расписывается как «тактическая MMORPG», и это действительно так – основное действие протекает в реальном времени, а вот бои ведутся в пошаговом режиме на поделенном на квадраты поле. Время, отведенное на ход каждому из бойцов, ограничено, так что сражение не затянется на сутки. Подобный подход оправдал себя во многих проектах (серия HoMM (PC), FF Tactics (GBA) и т.д.), думается, сработает он и в Dofus, позволяя хардкорным стратегам тщательно взвешивать каждый шаг.
Что касается ролевой составляющей, то в этом тесте ею можно насладиться сполна. 11 классов персонажей с 10-12 характеристиками у каждого, неограниченный PvP, 700 заклинаний (игрокам доступно лишь 350) и 30 умений – это пусть и не самый впечатляющий набор для MMORPG, но он точно не позволит соскучиться за Dofus в ближайшие месяц-другой. Понятно, что всякие банки, гильдии, квесты, тысячи предметов и четыре сотни NPC в игре тоже имеются.
Есть у проекта и особенности, они наверняка привлекут к бета-тесту пристальное внимание – сильным персонажам разрешено обучать более слабых, владеть территорией и т.д. Но главное – это, конечно же, Merchant mode, позволяющий игроку не тратить долгие онлайновые часы на продажу изготовленного, выбитого из монстров или украденного добра. Переключитесь в этот режим и смело выходите из игры и Интернета – ваш герой станет одним из многих NPC и самостоятельно выполнит возложенное на него задание. А затем с полным кошельком и так же самостоятельно покинет мир Dofus.
Браво, разработчики, именно этого мы от вас так долго ждали!

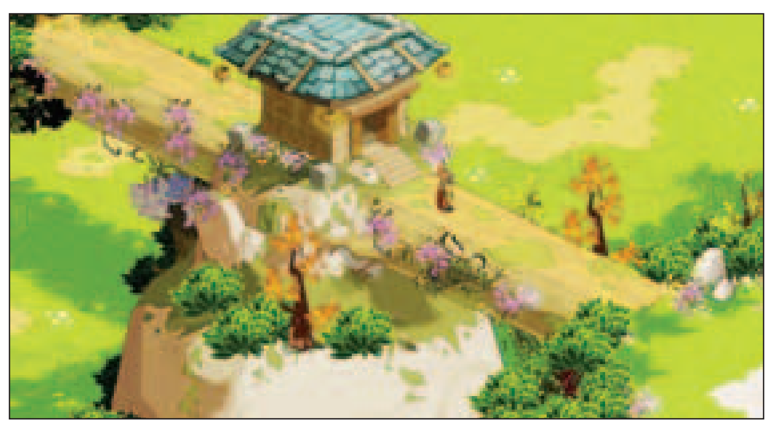




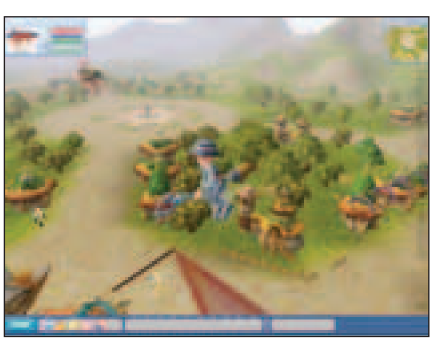
ГРАФИКА – НЕ САМАЯ СИЛЬНАЯ СТОРОНА DUFUS, НО ДЛЯ МАСШТАБНОГО FLASH-ПРОЕКТА ОНА ОЧЕНЬ НЕПЛОХА.



В DUFUS МОЖНО ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ, ОСТАВИВ ПЕРСОНАЖА ТОРГОВАТЬ. ПРОЩАЙТЕ ТОРГОВЫЕ БОТЫ, ТЕПЕРЬ МЫ ЭТО ДЕЛАЕМ ЗАКОННО!..



Flyff
Перед нами – первая «летающая» MMORPG в мире! Во Flyff (Fly For Fun, http://english.flyff.com) летают сами персонажи (на метлах или магических посохах), а не вьючные животные или механизмы. Соответственно, в воздухе могут происходить и бои – не столь уж частая опция для современных онлайновых ролевиков.
Также это одна из немногих MMORPG, в которых персонажи мужского и женского пола имеют заметные различия – им теперь требуется разная одежда!..
Если же говорить серьезно, то Flyff – типичная азиатская point-n'-click MMORPG, где во главу угла поставлена погоня за уровнем и отвлеченная «борьба со злом». Стоит ли тратить силы на ее тестирование? По-моему, стоит, тем более что бета-тест, как это принято у азиатских производителей, проводится для практически готовой игры – тестируется англоязычный клиент, а его корейская версия существует уже давно. Так что багов в игре – самая малость, а вот летать и драться очень забавно. Есть и еще один довод в пользу Flyff: после завершения тестирования игра для участников останется бесплатной. Так что если понравится – можно продолжить играть без каких-либо ограничений.
Требования к «железу» невелики: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM и видеокарта не хуже Geforce 3 сделают игру очень удобной. Инсталлятор



FLYFF: ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ШКАЛУ АЛЬТИМЕТРА СПРАВА, МЫ И В САМОМ ДЕЛЕ ЛЕТАЕМ.


ПЛАТФОРМА: TV
ЖАНР: телевизионное зрелище
РАЗРАБОТЧИК: QuadroMedia
ИЗДАТЕЛЬ: телеканал
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: вся Россия
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
ОНЛАЙН: http://www.cifra-tv.ru
CIFRA
ЦИФРО_ВОЙ МИR НА ЭК_РАНЕ
ТВО`ЕГО TELEBИ_ЗОRA...
...СКОРО
Генеральный спонсор программы
www.games.1c.ru
Генеральный информационный партнер
СТРАНА ИГР
www.gameland.ru
Генеральный интернет партнер
@mail.ru
www.mail.ru
Моддинг поддержка
FLOSTON
www.floston.ru
SMS провайдер
next media
www.nextmedia.ru
Производство проекта
QuadroMedia
www.quadromedia.ru

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

[PSP] LUMINES

В игре существует 39 тем, с различными заставками, музыкой и дизайном. Чтобы открыть некоторые из них, вам необходимо выполнить следующие действия:
45 Degrees – открывается после полного прохождения режима Puzzle Mode;
Aback – открывается после завершения 40-го уровня в режиме Challenge Mode;
Auto Mobile Industry – открывается после прохождения второго уровня в соревновании с компьютером;
Big Elpaso – открывается после завершения 70-го уровня в режиме Challenge Mode;
Brash – пройдите 8 уровень в соревновании с компьютером;
Chinese restaurant – пройдите уровень 9 в соревновании с компьютером;
Da-Di-Do – пройдите 52 уровень в режиме Challenge Mode;
Dark side beside the river – пройдите 36 уровень в режиме Challenge Mode;
Fly Into The Sky – пройдите уровень 95 в режиме Challenge Mode;
Get up and go – пройдите уровень 90 в режиме Challenge Mode;
Holiday In Summer – пройдите уровень 60 в режиме Challenge Mode;
I hear the music in my Soul – пройдите уровень 32 в режиме Challenge Mode;
Japanese Form – пройдите первый уровень в соревновании с компьютером;
Just... – пройдите уровень 28 в режиме Challenge Mode;
Lights – пройдите уровень 100 в режиме Challenge Mode;
Meguro – пройдите уровень 80 в режиме Challenge Mode;
Mekong – пройдите уровень 5 в режиме соревнования с компьютером;
moon beam – пройдите уровень 10 в соревновании с компьютером;
Morning Beats – открывается после того, как у вас будет наиграно не менее 20-ти часов;
My Generation – пройдите уровень 75 в режиме Challenge Mode;
Please return my CD – пройдите уровень 3 в режиме соревнования с компьютером;
prime factor – выполните все «x2 puzzles» в режиме Puzzle Mode;
Rodent – открывается после того, как у вас будет наиграно не менее 10-ти часов;
Round About – пройдите уровень 8 в режиме Challenge Mode;
Shake Ya Body – пройдите уровень 16 в режиме Challenge Mode;
Shinin' – пройдите уровень 1 в режиме Challenge;
Sister Walk – пройдите уровень 48 в режиме Challenge Mode;
Slipping – пройдите уровень 12 в режиме Challenge Mode;
Spirits – пройдите уровень 85 в режиме Challenge Mode;
Square Dance – пройдите уровень 20 в режиме Challenge Mode;
Strangers – пройдите уровень 56 в режиме Challenge Mode;
Take A Dog Out A Walk – пройдите уровень 65 в режиме Challenge Mode;
Talk 2 You – пройдите уровень 24 в режиме Challenge Mode;
The bird singing in the night – пройдите уровень 4 в режиме соревнования с компьютером;
The Spy Loves Me – пройдите уровень 7 в режиме соревнования с компьютером;
Tin Toy – завершите режим VS. CPU;
Urbanization – пройдите уровень 4 в режиме Challenge Mode;
Water, Flower & Lights – получите 999,999 очков в режиме Challenge Mode;
Whoop-De-Do – пройдите уровень 6 в режиме VS. CPU
Working In The Hole – пройдите уровень 44 в режиме Challenge Mode.

[PSP] RIDGE RACER

Чтобы открыть дополнительные мини-игры и получить доступ к галереям с артворком из Ridge Racer, вам необходимо одолеть указанные ниже трассы:
Machine Design Collection 1 – пройти EX Tour 37;
Machine Design Collection 2 – пройти EX Tour 38;
Machine Design Collection 3 – пройти EX Tour 39;
Вступительный ролик из Rave Racer Arcade – пройти EX Tour 36;
Вступительный ролик из Ridge Racer 4 – пройти EX Tour 33;
Вступительный ролик из Ridge Racer 5 – пройти EX Tour 34;
Ролик Ridge Racers 2004 E3 – пройти EX Tour 35.

ЕЩЕ

[PC] BLOODRAYNE 2

Нижеприведенные команды вводятся в специальном разделе Extras в главном меню игры:
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY – изменить костюм главной героини;
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF – активировать все читы;
BONE THIS CURRY VOTE – активировать все комбо;
BLANK UGLY PUSTULE EATER – активировать все заклинания (перед вводом данного чита нужно пройти всю игру);
CARGO FIRE IMP KAK – увеличить параметр Carnage на 1000 очков;
LATE NUTURE QWEEF SUPER – увеличить параметр Guns на 1000 очков;
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY – утолить голод;
UBER TAINT JOAD DURF KWIS – неуязвимость;
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED – выбор уровня;
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE – восстановить жизнь;
WHACK THIS MOLESTED NINJA – восстановить количество патронов;
BLUE GREEN PURPLE IMP – «заморозить» всех противников;
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF – бесконечный запас патронов;
TERMINAL REALITY SUPER UBER – бесконечная энергия и Rage (до применения данной команды нужно включить режим неуязвимости);
PIMP REAP DARK DARK MUSE – бесконечный запас параметра Rage.

[PC] ADVENT RISING

Во время игры нажмите клавишу TAB, чтобы вызвать окно консоли и ввести один из приведенных читов:
PlayersOnly – «заморозить» противников;
God – режим бога;
Suicide – совершить самоубийство;
BadAss – максимально увеличить параметры всех скиллов;
Invincible – враги погибают после одного выстрела;
UseAmmo – бесконечное оружие и энергия.

[PSP] MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Приведенные ниже команды вводятся в разделе чит-кодов в главном меню игры:
Haveyouseenthisboy – хромированные машины;
Getheadk – большие головы у водителей;
Crosscountry – открыть все города в аркадном режиме;
Dfens – открыть Special Agro;
Allin – открыть Special Zone;
Roadtrip – открыть Atlanta и Detroit;
Ontheroad – машины не получают повреждений.

Чтобы открыть секретные машины, вы должны выполнить определенные условия:
68 corvette – успешно завершите все соревнования «muscle cars»;
Cadillac CIEN – завершите второй гоночный круг в Детройте;
Cadillac Escalade ext – завершите второй гоночный круг в Сан-Диего;
Cadillac Escalade ext dub edition + $10 тыс. – выиграйте все чемпионаты в Атланте;
Cadillac Sixteen – открывается после завершения игры;
El Diablo Rigid – три раза пройдите трассы с Ванессой (Vanessa);
Four-Twelve – завершите16 Exotic Races;
G55 Amg – пройдите все трассы truck races;
Hotmatch Cuevito Motorcycle – пройдите все четыре трассы с Филом (Phil) в режиме «career mode»;
Ninja ZX 12R – пройдите все трассы на мотоцикле;
Skully – пройдите все трассы в режиме Choppers of America Bike club.

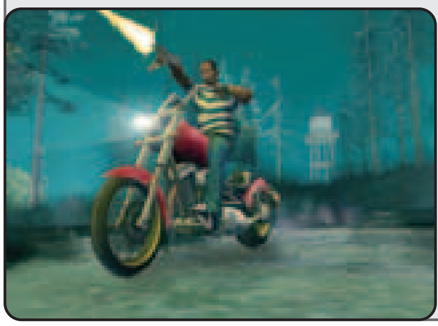
[PC] ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Для активации того или иного режима, назовите персонажа игры одним из этих имен:
Make Me Sick – все гости заболевают;
Atari – смеющиеся посетители;
Mouse – гости парка останавливаются на месте;
John D Rockefeller – каждый день в вашу казну добавляется $10000;
Andrew Gillett – увеличивается ценность парка (в первой миссии первоначальное значение этой величины удваивается);
A Hitchcock – нападение уток;
Ghost Town – новые посетители не могут пройти внутрь;
Chris Sawyer – гости парка начинают прыгать;
Shifty – гости парка начинают танцевать;
PhotoStory – гости парка фотографируют друг друга;
D Lean – свободная камера.

EASTER EGGS

GTA: SAN ANDREAS

1. Части тела
Это пасхальное яйцо напомнит вам о знаменитой Candy Suxxx из Vice City. Чтобы увидеть плакат с изображением самых заметных частей тела этой актрисы, направляйтесь в Las Venturas. Легче всего заметить его в темноте, когда город подсвечивается сотнями огней. Этот же секрет можно увидеть в финальных титрах игры, когда виртуальная камера в последний раз облетает город.



2. Мешки для трупов
Оказавшись на третьем острове (Desert), направляйтесь в Area 69. Повернитесь на Восток и продолжайте ехать вперед, пока не увидите пустыню и горы. Там, в одной из пещер, можно найти несколько черных мешков для трупов. Что это, работа местной мафии или так военные пытаются скрыть следы экспериментов над пришельцами?

3. PR-акция
Разработчики игры очень любят рекламировать свою компанию. В San Andreas также можно найти упоминание о создателях этого сериала. Внимательно посмотрите на карту Red County. В восточной части этой карты есть небольшая область, называющаяся Northstar Rock.

4. Экскурсия
San Andreas – проект, размеры которого поражают воображение даже бывалых игроков. Он настолько огромен и разнообразен, что на поиски всех секретов игры вы наверняка потратите не один день. Мы попробуем помочь вам в этом непростом деле и начнем с дома главного героя. CJ припрятал у себя довольно много интересных вещей.
Внимательно осмотрите стены комнат. Изображения на них повторяют пейзажи из игры. В гостиной, возле телевизора, стоит игровая приставка CJD-500, очень напоминающая по форме знаменитую консоль Sega Megadrive. Полюбовались на игровой раритет CJ, теперь отправляйтесь на второй этаж. На кровати можно найти журнал Top Nosh с очень любопытным содержанием. На страницах этого издания опубликованы несколько скриншотов из San Andreas, появлявшихся в Интернете задолго до выхода самой игры.

HITMAN: CONTRACTS

Терминатор
На уровне Trade, где вы должны вылить яд в бутылку с виски, направляйтесь в магазин местного торговца цветами. Поднимайтесь на второй этаж. На коробке с цветами вы увидите упаковку для букета. В нее Сорок Седьмой может спрятать шотган и незаметно проникнуть с ним в здание. Точно так же поступил герой Арнольда Шварценеггера в фильме «Терминатор 2».



BLOODRAYNE 2

Вспомни о прошлом
На первом этапе игры, в поместье, можно услышать музыку из первой части BloodRayne, а на втором этапе, справа от лестницы, в баре стоит аркадный игровой автомат с одноименным названием.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Ночной дозор

На протяжении всей игры вас будут буквально вести за руку, практически никогда не оставляя выбора. Единственное, над чем действительно придется попотеть, – развитие персонажей. И в этом мы постараемся вам помочь.

Золотые правила

Всегда подбирайте абсолютно все, что лежит под ногами. Ненужных предметов не бывает, а место в вашем инвентаре едва ли когда-нибудь закончится. И даже восемь пистолетов вам обязательно пригодятся, уж поверьте.
Старайтесь не тратить патроны и магические кристаллы без крайней необходимости – в последних миссиях они будут гораздо нужнее.
Следите, чтобы в меню быстрого доступа у каждого персонажа хватало магических яблок и шоколадок. А магам лучше иметь там хотя бы один вид оружия.
В бессознательном состоянии персонажи не получают опыта!
Враги не заметят вас и с двух шагов, если вы подкрадетесь из Сумрака. Поэтому передвигайтесь как можно аккуратнее, чтобы уйти в него первым.
В самые жаркие минуты занимайте оборону за дверными проемами – так легче укладывать становящихся в очередь Темных.

КЕМ БЫТЬ?

От выбора класса ваших подопечных будет зависеть многое. Например, команда из одних лишь оборотней обречена на поражение. На самом деле «специальности» отнюдь не равноценны, как вы могли подумать. Маг – сильнейший персонаж, поэтому Стасу лучше стать именно им. Остальных «Иных» вы можете сделать кем угодно, но лучше хорошенько подумайте. А перед этим изучите особенности каждого из классов. В таблицах описаны только наиболее полезные заклинания – на перечисление их всех ушла бы целая рубрика. Так или иначе, большинство из них попросту никчемны, так что часто использовать вы будете лишь десяток.

Перевертыш

Перевертыш – Иной, обладающий способностью к превращению. Это отважный боец, живое воплощение мощи и скорости. Он – основная ударная сила группы, всегда в самом центре боя. Но, при всей любви к братьям нашим меньшим, этот класс оказывается практически бесполезен, если не сказать – вреден, для вашей команды. В начале, пока вы еще не окрепли, к вам приставят Тигренка. Ее помощи вполне достаточно. А через некоторое время вы сможете прекрасно обходиться и без «танка», раскидывая вражеских оборотней заклинанием «Телекинез». Еще один маг будет гораздо более полезен и сильно облегчит прохождение игры.

Чародей

Чародей использует различные магические предметы. Он не столь силен в прямом использовании магической энергии, но способен с помощью амулетов получить доступ к самым могущественным заклинаниям, а также к чарам, усиливающим или ослабляющим других персонажей. Кроме того, Чародей – единственный, кто умеет заряжать обычные предметы, вроде яблок, плиток шоколада, кристаллов хрусталя и люминесцентных ламп, которыми затем пользуется любой член группы. Это вспомогательный боец, усиливающий остальных игроков, а в особенности – магов. К концу игры он сможет в несколько раз повышать эффективность команды, уменьшая затраты сил на использование магии. Я бы посоветовал сразу же сделать Веру чародеем, тем более магические яблоки в начале пути будут очень нужны. Есть два варианта использования этого класса в бою. Им можно защищать (да-да!) ваших магов от подошедших близко врагов. Из-за низкой стоимости, заклинанием «Тройной клинок» можно за один ход убить практически любого персонажа. А в сочетании с «Быстрым заклинанием» оно делает чародея настоящим убийцей. Либо можно оставить ратные дела магам и ослаблять противников, высасывая у них энергию и передавая ее соратникам («Передать энергию») – им она придется очень кстати.

Маг

Маг – типичный Иной, напрямую управляющий своей магической энергией. Он имеет наиболее разносторонний и обширный арсенал заклинаний, но в отличие от Чародея, расходует на них запас магической энергии, которым обладает в данный момент. У Мага хорошая сопротивляемость магическому воздействию, но он уязвим к физической атаке в ближнем бою, поэтому предпочитает вести бой издалека.
Главное правило игры – магов не бывает слишком много. Со временем к вам присоединятся Анна и Ольга, но я бы советовал сделать и Юрика именно магом. Два метателя огненных шаров при поддержке чародея, будут идти по игре, как танк по песочнице, сметая все на своем пути. Стоит отметить, что у этого класса больше всего полезных заклинаний, поэтому надо распределить их между двумя персонажами. Например, один из них накладывает состояния, другой – атакует напрямую.
И, наконец, о главном. Самую большую нелепость игры – систему прокачки заклинаний – нужно использовать в собственных целях. Лишь малая доля магии направляется только

ПЕРЕВЕРТЫШ

Название заклинания	EP	AP	Максимальный уровень заклинания	Необходимый уровень	Длительность	Комментарии
Зов	20	20	5	15	3	Вызывает зверя – дополнительное "мясо". Можно качать.
Контратака	0	0	10	7	0	Атакует промахнувшегося врага. Очень полезно в сочетании с «Полупогружением»
Атака при возможности	0	0	10	3	0	Атакует проходящего мимо противника. Без комментариев.
Зализать рану	0	15	5	2	0	Исцеление – учить как можно быстрее. Можно качать.
Трансформация	8	11	10	1	0	
Отбросить	2	8	5	2	0	Бесценный в начале игры навык.
Меткий удар	0	8	5	5	0	Оружие против защищенных заклинанием магов.
Сильный удар	0	10	8	4	0	Основной боевой навык в начале пути.
Ураган атаки	6	10	3	6	0	Атакует всех стоящих поблизости.
Удар по магии	2	8	4	7	0	
Клыки хищника	10	8	5	11	0	Отбирает здоровье у цели. Непременно учить.
Звериный рык	3	10	3	8	2	
Полупогружение	10	10	5	9	2	Защищает от физических атак. Учить сразу же!
Восстановление энергии	0	0	1		0	
Зверский удар	6	8	10	10	0	Ослепляет или оглушает врага. Очень полезно в конце игры.
Естественная регенерация	0	0	1	12	0	Без комментариев. Важный для «танка» навык.


Если пойдете через второй этаж подвала, сэкономите время и посмотрите еще один сюжетный ролик.


Завулона, как и Алису, лучше расстрелять из фонариков – не зря же столько кристаллов собрали.

на врагов. Все остальные навыки (даже атакующие) используются и на собственных персонажей или попросту на землю под ногами. То бишь, потратив пять минут на метание огненных шаров в стену, вы доведете это заклинание до совершенства. Поэтому, каждый раз получая уровень, пытайтесь прокачать новую способность до предела, «не отходя от кассы». Ведь разница между, к примеру, «Танатосом» первого и пятого уровня поистине колоссальна.

АЗЫ ТАКТИКИ

Правило номер один: кто первый зашел в Сумрак, того и тапки. Всегда передвигайтесь очень аккуратно, а завидев противника, тут же уходите в Сумрак. Тогда вы сможете спокойно подойти к врагам, занять выгодные позиции, наложить нужные чары, а потом за пару ходов разгромить ничего не подозревающих Темных. Хотя едва ли у вас возникнут трудности в бою до появления в игре «боссов» и сильно превосходящих сил противника. А когда это случится, запомните следующие приемы. Для начала необходимо нейтрализовать нескольких противников. Не стоит использовать заклятие «Сон» – оно элементарно снимается любой положительной магией. А вот «Сковать ноги» отлично обезвреживает оборотней. Вместо них заставьте сражаться кулаками темных магов – заклинание «Молчание» даже не требует специальных предметов. И всегда, слышите – всегда начинайте бой чародеем. Выучив «Быстрое заклинание», он сможет на пару с двумя магами за ход уничтожить пять-шесть противников.

С появлением в игре «Заморозки» начинается новая эра, требующая нового подхода. Особенно, когда вам придется обходиться лишь двумя персонажами. Самыми ценными предметами станут брелоки и магические зеркала – с этого момента смело начинайте их использовать. Победить Завулона без помощи щита из замороженного двойника попросту невозможно. Чего уж говорить о финальном сражении. А подчиняющие волю брелоки лучше использовать по одному – все равно противники будут атаковать только своего недавнего соратника (конечно, при условии, что ваши персонажи не стоят ближе).

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

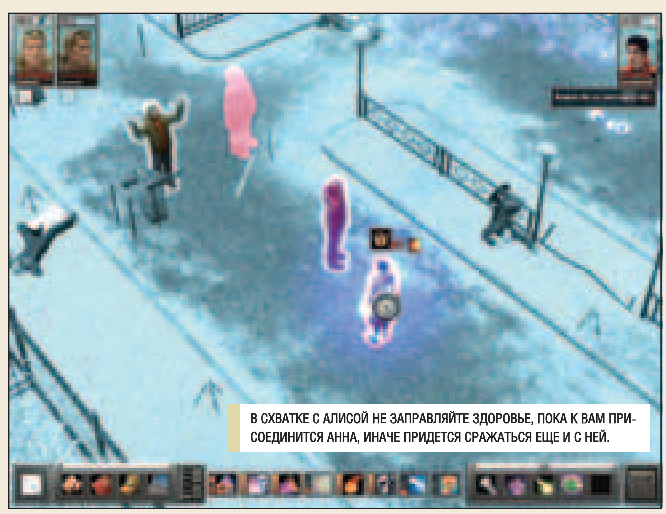
Диалогов в игре очень мало, и они практически ничего не меняют. Например, какая вам разница, обидится на вас Вера или нет, если вы решите убить пленного Темного. Но в двух случаях неправильный ответ может привести даже к поражению…

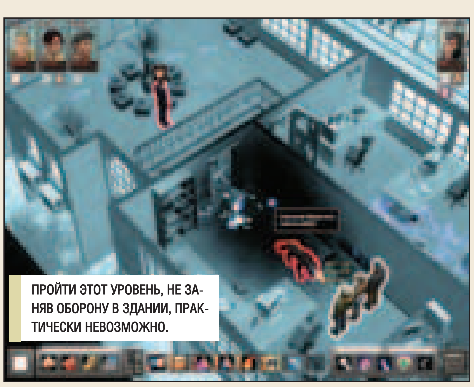
Оказавшись в виртуальном сумраке, сразу собирайте все пистолеты – они вам пригодятся уже через пару минут. А когда Завулон предложит вам на выбор Ольгу или Сферу сил, даже не задумывайтесь. Выбрав первое (вы же Светлый!), заполучите соратника, при помощи которого без труда разберетесь с ведьмами и воскрешенным Зигфридом (кстати, не забудьте забрать его меч – это нужно сделать во время боя). А выбрав Сферу, вы столкнетесь и с Зигфридом, и с Завулоном, и Ольга вам уже не поможет. Этот бой выиграть невозможно.

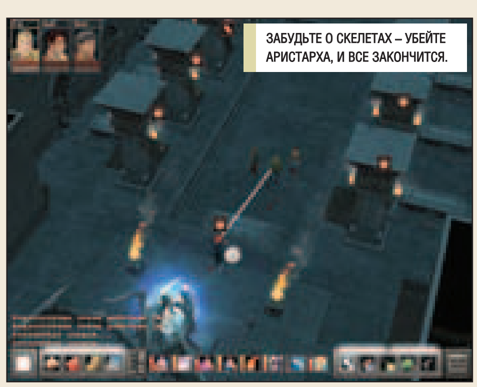
В последней миссии вам придется несколько раз делать выбор. Собственно, вы и деретесь лишь для того, чтобы потянуть время для разговора – Завулона-то победить (да что там – даже поранить!) нельзя. Ни в коем случае не предлагайте Анне применить Сферу Сил, пока не появится вариант «Направить поле Сферы против нее самой». Выбираем его, используем артефакт ВМЕСТЕ с Анной и смотрим заключительный ролик. ■

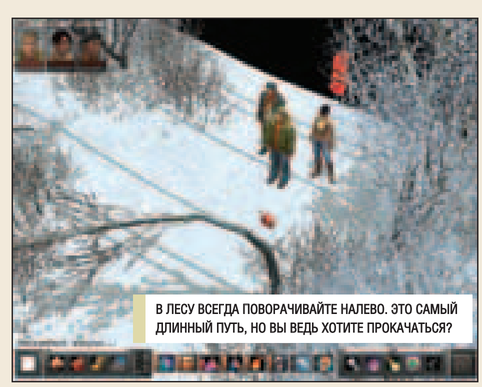
Футбол по-светлому

Заклинание «Телекинез» – одно из мощнейших в игре. Когда научитесь правильно оценивать расстояние, сможете навсегда забыть о надоедливых оборотнях. Главное, старайтесь запустить врагом туда, где больше всякого хлама, а еще – с двух шагов бросить противника в стену. Скорее всего, он на несколько секунд застрянет в ней и получит колоссальные повреждения. По этой же причине самому лучше всегда быть подальше от любых препятствий.


В схватке с Алисой не заправляйте здоровье, пока к вам присоединится Анна, иначе придется сражаться еще и с ней.


Пройти этот уровень, не заняв оборону в здании, практически невозможно.


Забудьте о скелетах – убейте Аристарха, и все закончится.

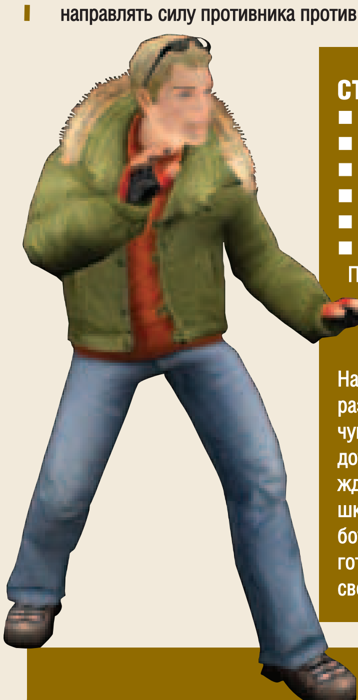

В лесу всегда поворачивайте налево. Это самый длинный путь, но вы ведь хотите прокачаться?





МАГИЧЕСКОЕ ДЗЮДО

Любые наложенные на персонажей заклятья вряд ли вас остановят – у затаившегося в тылу мага обязательно должно быть заклинание «Снять чары». А вот направлять силу противника против него самого можно, и даже нужно. Начиная с середины игры, Темные используют «Заморозку» при первом же удобном случае… Так дайте им такую возможность! Создайте двойника и выдвиньте его шагов на десять вперед. Его обязательно заморозят! А после этого подавляющее большинство атак будет направлено именно на него, хотя причинить ему серьезный вред будет практически невозможно. Ну а после этого можно спокойно расстрелять столпившихся вокруг приманки врагов огненными шарами.



СТАС

- Пол: Мужской.
- Возраст: 26 лет.
- Сложение: Крепкий, спортивный.
- Одежда: Джинсы, куртка, ботинки.
- Лицо: Светловолосый, симпатичный.
- Сумеречный облик: Светлая аура.

Перепробовал несколько разных профессий – работал и менеджером по продажам в одной из торговых фирм, и официантом, библиотекарем и охранником. На втором курсе бросил учебу (МГУ, истфак) – разонравилось. Коммуникабелен, с развитым чувством юмора. В компании – источник анекдотов, розыгрышей. Есть мать, которая все ждет, когда ее сын «возьмется за ум», как его школьные друзья, обзаведшиеся солидной работой и семьями. По многим вопросам Стас готов идти на разумные компромиссы, но за свои принципы будет стоять насмерть.

ВЕРА

- Пол: Женский.
- Возраст: 25 лет.
- Сложение: Худощавая, спортивная.
- Одежда: Джинсы, куртка.
- Лицо: Миловидная, рыжие волосы.
- Сумеречный облик: Светлая аура.

В детстве – «пацан в юбке», полноправный член мальчишеской компании, нередко возвращавшаяся домой с ободранными коленками. Вступив в пору взросления, оказалась без друзей: стала чужой для пацанов, и не стала своей для ровесниц. Профессионально занималась легкой атлетикой, но в результате травмы оставила спорт. Поступила в педагогический, где встретилась с одним из Дозорных, который и определил в ней Иную. Дозор стал местом, где Вера смогла найти себя, друзей, смысл жизни. Еще не совсем избавилась от некой настороженности по отношению к новым для нее людям, невольно проверяет их, прощупывает. Решительна, смела, не стесняется в выражениях.



МАГ

Название заклинания	EP	AP	Максимальный уровень заклинания	Необходимый уровень	Длительность	Комментарии
Снятие заклятия	10	12	5	5	0	Это обязан знать хотя бы один из магов.
Кража жизненной силы	30	15	5	12	0	Не только восстанавливает здоровье, но и наносит огромные повреждения.
Заморозка	28	12	4	12	2	Использовал и просто забыл про одного из врагов. Важнейшее заклинание.
Смерть	0	20	3	15	0	Убивает сразу и наверняка. Изучается последним.
Кристалическая стена	20	16	6	8	4	Очень полезно в последней миссии, но до этого – абсолютно бесполезно.
Пляшущая Молния	50	20	5	14	-1	Поражает трех противников сильнейшим разрядом. Учить сразу же!
Огненный шар	23	12	8	5	0	Основное оружие мага. Без комментариев.
Телекинез	16	6	5	3	0	Средство обороны от оборотней. Пригодится и магу, и чародею.
Полупогружение	10	10	5	2	2	Защищает от физических атак. Непременно учить.
Взорвать энергию	50	22	5	13	0	Следует использовать в самом начале боя до получения «Пляшущей молнии». Огромные повреждения.
Танатос	23	12	5	6	0	Основное оружие мага против одиночной цели.
Тактическая телепортация	24	15	10	10	0	Переносит в указанное место. Поможет спасаться от оборотней.
Выйти из сумрака!	0	19	3	7	0	Незаменимо, если у врага кончилась энергия - вернуться-то он уже не сможет.
Восстановление энергии	0	0	1	6	0	Весьма спорный навык, но энергия лишней не бывает.
Молчание	14	16	5	9	2	Основное обезвреживающее оружие до получения "заморозки". Не дает врагам использовать заклинания.

Вот и закончились каникулы, а значит, впереди – возвращение в каменные джунгли, встречи со старыми друзьями, долгие посиделки в кофейнях и на ночных бульварах. Пришло время провожать лето и делиться воспоминаниями о том, что успело произойти в эти три коротких месяца. Но какими бы красноречивыми не были твои рассказы, ничто не сможет проиллюстрировать твои истории лучше, чем альбом фотографий.

Хочешь поделиться своими летними впечатлениями и получить за это призы?



Тогда участвуй в конкурсе!

Лето! Отдых! ISIC! Я!

Если ты умеешь хорошо отдыхать, любишь фотографировать и являешься владельцем карты ISIC – значит этот КОНКУРС для ТЕБЯ!

Для участия тебе понадобится:

- Разместить лучшую фотографию, сделанную летом 2005 года, на портале **www.isic.ru** до 1 октября;
- Сказать всем друзьям, чтобы они голосовали за твой снимок на портале в разделе "Фотогалерея"

Стань победителем и в ноябре приходи на День Рождения ISIC, где ты получишь ПРИЗЫ, летнее настроение и много сюрпризов!

Тебе наверняка интересно, что это за сюрпризы. Откроем тайну - призы победителям конкурса предоставляют лучшие друзья ISIC: магазин молодежной одежды «EXTRA», Интернет-центры и кофейни «CAFEMAX», боулинг – клуб «Манеж – Боулинг», ресторан «Зеленая Панда», кинотеатр « Америка-Синема», магазин «FOTOD», «SWIM & GYM» и др. А подробности ты узнаешь, став участником конкурса.

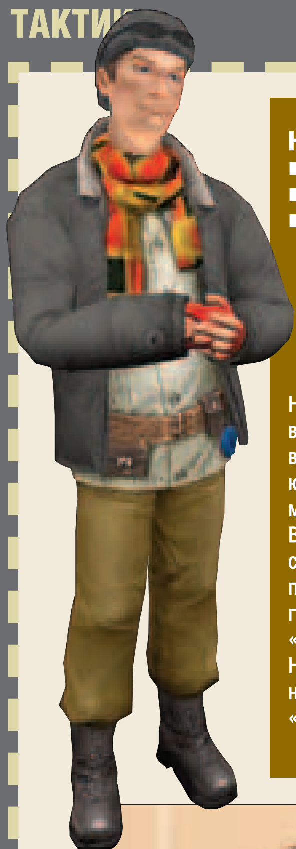
Хит-парад ISICкидок в Москве
/сентябрь-2005/

1. Магазин молодежной одежды и аксессуаров **«EXTRA»** - **10%**
2. Сеть кофеен **«КОФЕ ХАУЗ»** - **10%** до 18:00
3. Магазины нижнего белья **«INCANTO»** - **10%**
4. Школа танцев и dj школа **«Стремление»** - **15%**
5. Клуб **«Мистер English»** - **10%**
6. Интернет-магазин и клубный бутик **«Бутик.Ру»** - одежда **20%**; аксессуары **10%**
7. Клуб **«Zona» – бесплатный вход** в пн, вт, ср, чт.
8. Интернет центры **«CAFEMAX»** скидки на INTERNET, **15%** на меню
9. Сеть обувных магазинов **«Camelot»** - **5%**
10. Ресторан **«Зеленая Панда»** - **10%**

Краткая справка

Уже более полувека по всему миру только ISIC является общепринятым международным документом, подтверждающим личность и статус студента. ISIC появился в 1955 году в Амстердаме при поддержке ЮНЕСКО специально для таких, как ты, с единственной целью – дать студентам возможность экономить практически на всем: экскурсиях, покупках, походах в клубы и поездках за границу.
А самое главное - польза от ISIC есть не только за границей, но и в нашей стране!
ISIC в России сегодня – это огромное количество скидок в кино, барах, магазинах, клубах, в гостиницах, при покупке и прокате спортинвентаря и автомобилей, льготные цены на авиабилеты и страховки. А так же - участие в студенческих тусовках, специальные цены на концерты любимых исполнителей и море интересных конкурсов с классными и нужными призами.
Сегодня ты можешь оформить ISIC во всех крупных российских городах. Если ты являешься студентом, школьником или аспирантом, у тебя есть фотография и желание пользоваться своим положением на полную катушку, и при этом – в общемировых масштабах – просто оформи карту в своем ВУЗе или туристическом агентстве.

Подробнее о возможностях ISIC ты узнаешь на портале www.isic.ru.



ЮРИК

- Пол: Мужской.
- Возраст: 24 года.
- Сложение: Худощавый, стройный.
- Одежда: Брюки, плащ.
- Лицо: Интеллигентный вид.

Недавно инициированный Иной из провинции. Присущ юношеский максимализм, наивность. Втайне мечтает о славе, стремится к подвигу, хотя пока готов мириться со «второй ролью». Несколько зануден, недалекий, излишне «правильный».

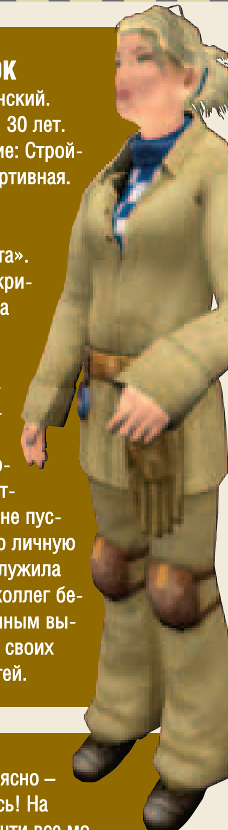


В ЭТОЙ МИССИИ НЕ ЗАБУДЬТЕ ИЗЪЯТЬ У ЮРИКА И ВЕРЫ ВСЕ ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ – НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ВАМ ПРИДЕТСЯ СРАЖАТЬСЯ ВДВОЕМ С АННОЙ.

ТИГРЕНОК

- Пол: женский.
- Возраст: 30 лет.
- Сложение: Стройная, спортивная.
- Одежда: Одежда «Горсвета».
- Лицо: Акриса – Анна Слю.

Опытный, эффективный оперативник Ночного дозора. Скрытна, никого не пускает в свою личную жизнь, заслужила уважение коллег безукоризненным выполнением своих обязанностей.





АННА

- Пол: женский.
- Возраст: 23 года.
- Сложение: Стройная, женственная.
- Одежда: Куртка, джинсы.
- Лицо: Красивая молодая девушка.

Основная интрига сюжета вертится вокруг Ани – девушки, которую Стас должен был убить в первой миссии (часть коварного плана Темных по привлечению Стаса на свою сторону), потом спасал ее в третьей, а она подставила его в пятой... В общем, девушка загадочная, меняющая ауру со Светлой на Темную, как перчатки. И весьма важная фигура в игре: настолько важная, что именно ее лицо вы видите на обложке диска, на плакатах... и, возможно, вам удастся встретить ее и в жизни, ведь прототипом компьютерной Ани является реальный человек – Катя Галковская. Почему в Nival Interactive решили пригласить реальную девушку, а не рисовать ее по собственному представлению? Такой подход, во-первых, помогает художникам создать лучший образ, а не растекаться мыслью по древу, а во-вторых, «очеловечивает» проект, вносит в него изюминку. Такую девушку, которая была бы и красива, и в меру загадочна, и чтоб непонятно, Светлая или Темная, и чтоб огонь в глазах – найти было, конечно же, непросто... Но с первого взгляда в Катю влюбились все. А когда попросили принять какую-нибудь «кастующую» позу, то окончательно стало ясно – вот она, Аня, нашлась! На этом «сыпались» почти все модели: улыбаться и ходить по подиуму могут, а вот вытянуть руки и представить, что из них вырывается файербол, или взять обычную палку от швабры и встать так, чтобы было с первого взгляда было понятно, что это световой меч, – тут уже, оказывается, требуется особый талант. Катя в свои 23 года – профессиональная модель, участвовала во многих показах, выставках, снималась в рекламе и сессиях для журналов. Но в индустрии компьютерных игр оказалась впервые. Говорит, очень интересно. А еще, конечно, ей очень приятно, что на диске с игрой «Ночной дозор» игроков встречает именно она.

ЧАРОДЕЙ

Название заклинания	EP	AP	Максимальный уровень заклинания	Необходимый уровень	Длительность	Необходимый предмет	Комментарии
Тройной клинок	14	8	10	3	0		Вместе с «Быстрым заклинанием» – убийственная вещь.
Создать кристалл света	4	15	10	3	0	Кристалл	Батарейки для фонарика.
Создать амулет лечения	10	15	5	2	0	Яблоко	Бесценные магические яблоки.
Создать амулет восстановления	8	15	5	4	0	Шоколадка	Шоколадки для магов.
Создать амулет двойника	15	15	3	12	1	Зеркальце	Двойники – основное оружие против боссов.
Создать амулет защиты от магии	8	19	3	8	1	Темные очки	Очень пригодится перевертышам.
Создать амулет ускорения	12	19	3	9	1	Перо	Пригодится, когда окажетесь в меньшинстве.
Создать амулет проклятья	25	20	2	14	1	Часы	Убивает через несколько ходов. Использовал и забыл.
Создать амулет отражения заклинаний	20	19	4	10	1	CD-ROM	Опять же помогает против больших боссов.
Создать амулет контроля	20	21	2	13	1	Брелок	Любимая игрушка. Разом изменяет всю картину боя.
Мощь магии	15	12	3	6	0		Использовать на магов перед началом каждого боя!
Быстрое заклинание	10	4	4	11	-1		Лучшее, что есть у Чародея. Уменьшает расход AP вдвое!
Безумие	40	20	3	15	2		Свести оборотня с ума.
Магический пресс	12	12	5	1	3		Накладывать на КАЖДОГО врага. Как молитва перед боем.


БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
МУЖСКОЙ СЕЗОН
ПОДРОБНОСТИ В КИНОТЕАТРАХ СТРАНЫ
VERSHININ.007@MAIL.RU
АГЕНТ ВЕРШИНИН
SUVOR.021@MAIL.RU
АГЕНТ СУВОРОВЦЕВ
@mail.ru®
НАМ ДОВЕРЯЮТ ДАЖЕ СПЕЦАГЕНТЫ

Автор:
Парамонов Сергей
scar@gameland.ru

Ragnarok Online Guide
Часть I

Волшебный мир Ragnarok Online (в дальнейшем RO) отныне официально доступен и российским поклонникам жанра MMORPG. Мы предлагаем вашему вниманию подробный материал с описанием всех основных возможностей, классов персонажей, городов и монстров.

Торговля

Экономика в RO играет далеко не последнюю роль. Здесь можно дарить и покупать, продавать и менять. Причем как у «живых» торговцев, так и у неигровых персонажей – кликнув на вывеске, вы перенесетесь в окошко его магазина. Чтобы купить или продать вещь, достаточно просто кликнуть по ней и выбрать меню «покупка», либо «продажа». Для покупки просто перенесите вещь в специальную корзину и нажмите на кнопку «купить». Торговать можно и через окно чата (оно открывается нажатием на ALT+C): вписав свое объявление о продаже, ждите клиентов. Для совершения сделки кликните правой кнопкой мышки на герое, с которым хотите войти в экономические отношения, и выберите там меню «Сделка». Можно (нужно!) продавать редкие вещи, выпавшие из убитых монстров, другим игрокам, а также покупать у них необходимое вам редкое снаряжение.

Итак, у вас в руках коробка с диском, на котором записан клиент игры. Скорее вставляйте его в CD-привод компьютера и ждите завершения установки. Следующим шагом на пути к волшебному миру RO является регистрация на официальном российском сайте игры (raggame.ru).

- **Совет:** *По этому адресу можно бесплатно скачать клиент с игрой. Находится он в разделе «файлы» в двух вариантах: целиком и частями. Второй предназначен для пользователей со скоростью подключения ниже 56 Кбайт (модем).*

После чего вам предстоит заполнить небольшую анкету с ФИО, контактным телефоном, а также указать пол, логин и пароль. Установка и регистрация успешно пройдены, и можно играть, но помните, что игру запускают, только подключившись к сети Интернет, в противном случае клиент выдаст ошибку. После ввода логина и пароля игра переключается в меню выбора персонажей. Поскольку это ваш первый вход в RO, самое время приступить к созданию своего героя.

- **Совет:** *Для одного аккаунта разрешено создать не более пяти различных героев, но как только кто-то надоест или покажется неправильно прокачанным, его в любой момент можно удалить.*

Кликайте по пустому окошку, чтобы заняться созданием героя. Задав имя, выберите прическу и цвет волос. Нажатием на стрелочку «вверх» меняем стиль прически; за цвет отвечают стрелочки «вправо» и «влево».

- **Совет:** *Вы спросите «а как же пол героя?». Мы ответим, что пол определяется еще во время регистрации на сайте. Все честно: если вы девушка, то уже изначально ваш персонаж будет женского пола, если мужчина…*

Когда определитесь с внешним видом будущего завоевателя виртуальных пространств, следует распределить специальные очки статуса. Справа вы увидите диаграмму, на которой расположены основные показатели. Остановимся на их описании.

STR (Strength) – Сила

Рекомендуется для следующих профессий: Вор, Мечник, Торговец.

Увеличивает силу атаки и позволяет носить с собой больше предметов.

- **Совет:** *Этот показатель отвечает за силу удара, и если вы в дальнейшем решите развивать, например, мага, то смело можете забыть о нем, тогда как мечнику и вору сила просто необходима.*

AGI (Agility) – Ловкость

Рекомендуется для следующих профессий: Вор, Мечник, Лучник, Торговец.

Повышает скорость атаки (пункт aspd) и возможность уклоняться от нападений противника (flee).

- **Совет:** *Увеличивать проворство следует, если ваш герой станет лучником или вором.*

VIT (Vitality) – Живучесть

Рекомендуется для следующих профессий: Мечник, Послушник, Торговец.

Увеличивает жизненную силу (HP) и уменьшает повреждения, наносимые противником.

- **Совет:** *Чем больше полоска жизни, тем лучше. Упор на живучесть должны сделать те, кто собирается играть за рыцарей и боевых торговцев. В свою очередь, Лучникам большое количество VIT, а соответственно и HP, будет бесполезно.*

INT (Intelligence) – Интеллект

Рекомендуется для следующих профессий: Послушник и Маг.

Увеличивает силу атаки и защиты магии. Повышает уровень очков магии (SP).

- **Совет:** *SP нужны всем и всегда, однако больше всего они важны для магов и послушников, ведь весь бой у них основывается только на заклинаниях.*

DEX (Dexterity) – Сноровка

Рекомендуется для следующих профессий: Лучник, Мечник, Вор, Маг, Торговец.

Повышает точность и силу атаки стрелковым оружием.

- **Совет:** *Очень важна Лучнику: чем выше меткость, тем больше урон, наносимый монстрам. У Кузнецов влияет на успешность ковки. И для магов сноровка играет далеко не последнюю роль, поскольку ее уровень влияет на скорость каста того или иного заклинания.*

LUK (Luck) – Удача

Рекомендуется для следующих профессий: Вор, Торговец, Лучник.

При увеличении удачи (LUK) на 3 повышает шанс критического удара на 1%, а при увеличении на 10 дает 1 пункт «полного уклонения от нападения» (скрытая характеристика).

- **Совет:** *Удача тесно связана со сноровкой и при их верном «сплаве» ваш герой станет почти недосягаемым для атак всевозможных супостатов. Прокачав ее, Вор будет бить только критическими ударами, а это весьма ощутимый урон. Полезна удача и для торговца, а точнее, его следующего класса – Алхимика, который варит волшебные зелья.*

Опишем и другие параметры, которые будут расти по мере прокачки основных шести характеристик. Совет: вызвать меню статусов можно нажатием на ALT+A.

- **Atk – Сила вашей атаки.** Растет с повышением сноровки (DEX) (у Лучников – только ее) или силы (STR). Атаку можно усилить при помощи различного оружия и карт (коих в игре великое множество, и каждая карта монстра дает определенные преимущества).
- **Matk – Сила магической атаки.** Если вы решили стать магом, то именно этот показатель для вас основной.



ПЕРЕД ВАМИ ТИПИЧНЫЙ ПРИМЕР СОВЕРШЕНИЯ СДЕЛКИ. С ОКОШКА ИНВЕНТАРЯ ПЕРЕТАСКИВАЕМ НУЖНЫЕ ВЕЩИ В ОКОШКО СДЕЛКИ, НАЖИМАЕМ «ОК» И ДЛЯ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ НА КНОПКУ «TRADE».



ГОРОД МАГОВ И ВОЛШЕБНИКОВ – ГЕФФЕН, С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА. СЛЕВА РАСПОЛОЖЕНА БАШНЯ, ПОД КОТОРОЙ НАХОДИТСЯ САМОЕ СТРАШНОЕ И БОЛЬШОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ИГРЫ.



МНОГОУРОВНЕВЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ОРКОВ ТАЯТ В СЕБЕ МНОЖЕСТВО СОКРОВИЩ И, КОНЕЧНО ЖЕ, ОРКОВ ВСЕХ ВИДОВ.



КАЧАТЬСЯ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОРКОВ МОЖНО НАЧИНАЯ С 30-ГО УРОВНЯ И ЗАКАНЧИВАЯ НА 60-М. РЕКОМЕНДУЕМ ДЛЯ ВСЕХ ПРОФЕССИЙ.

- **Hit – Меткость.** Чем выше меткость, тем меньше у вас шансов промазать по врагу. Прокачивается с ростом DEX.
- **Critical – Шанс критического удара.** Этот показатель растет с повышением удачи (LUK).
- **Status point** – отображается количество очков, используемых для повышения тех или иных показателей.
- **Guild** – Отображает название гильдии, в которой состоит ваш персонаж. Подробнее об особенностях членства в гильдиях читайте ниже.
- **Def – Защита.** Каждая вещь, надетая на персонажа, дает свой уровень защиты, в этом пункте показана общая сумма в процентах.
- **Mdef – Магическая защита.** Помимо обычной защиты, некоторые вещи предоставляют и защиту от магии. Чем выше этот показатель, тем меньше будет урон, получаемый от магических заклинаний.
- **Flee – Увoротливость.** Важное качество для тех, кто собирается создавать вора или лучника. Повышается путем прокачки ловкости (AGI) и дает шанс увернуться от ударов.
- **ASPD – скорость атаки.** Чем быстрее атака, тем больше урона наносит ваш персонаж. Очень рекомендуется для Мечников, Воров и Лучников. Скорость атаки также растет с прокачкой ловкости (AGI).
- **Совет:** *Показатели Atk повышаются при изучении соответствующих навыков. Пример: полностью прокачанный уровень Sword Mastery Мечника повышает атаку на +40.*

Все перечисленные характеристики можно увеличивать при получении нового базового уровня (их в игре 99). Здесь система простая – за убийство монстров вы получаете определенное количество опыта (Exp) и рано или поздно ваш персонаж достигнет нового уровня. С каждым таким уровнем в меню статуса (вызывается путем нажатия alt+a или клика на соответствующую пиктограмму) начисляют некоторую сумму очков для их дальнейшего распределения по навыкам и качествам.

В Рагнарок Онлайн два вида уровней – базовый (base level), повышение которого позволяет увеличить основные параметры героя, и профессиональный (job level) – его повышение позволяет герою разучивать новые навыки или заклинания, в зависимости от его профессии.

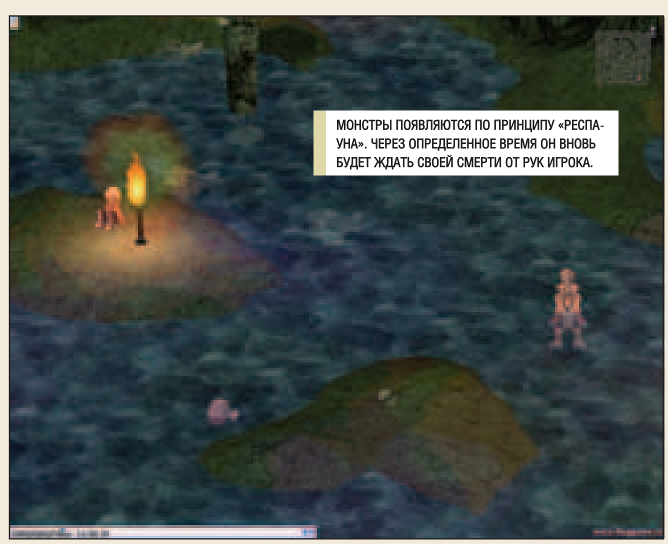
Те игроки, которые хоть немного знакомы с жанром компьютерных RPG, освоятся мгновенно.

Итак, поздравляем! Вы прошли путь от установки клиента с игрой до создания собственного персонажа – добро пожаловать в королевство «Рун Мидград». В начале ваш герой появится на поляне, где встретится с NPC (неигровой персонаж). Старайтесь не выбирать грубые ответы, и тогда ваша вежливость будет вознаграждена парой новых уровней. Следуйте в замок, находящийся чуть правее поляны. Это тренировочный замок. Здесь таких новичков, как вы, подготавливают к серьезной игре. Обязательно поговорите обо всем со здешними NPC – получите много полезной информации. После разговора вашего персонажа экипируют и дадут некоторое количество восстанавливающих здоровье эликсиров. Теперь можно смело отправляться на первый экзамен. Он проходит в западной части замка на открытом пространстве, где вас уже поджидает куча монстров, но практически все они не агрессивны и можно выбрать, с кем сразиться.

- **Совет:** *Вселенную RO наводняют более сотни самых разнообразных монстров, начиная от маленьких порингов (немного похожих на желе) и заканчивая огромными чудищами на пол-экрана. Все они подразделяются на несколько видов:*
- ***Пассивные** – они не станут атаковать персонажа, пока тот первый не ввяжется с ними в драку.*
- ***Агрессивные** – монстры, которые нападают сами. Чтобы избежать встречи с ними, надо держаться на определенном расстоянии.*
- ***Лутеры** – монстры, которые подбирают лут (вещи выпавшие из других монстров), полезные вещицы, да и любые другие предметы. Как правило, они не агрессивны. После убийства лутера из него выпадет 8-12 предметов.*
- ***Каст-Детекторы** – если такой монстр обнаруживает, что на него направлено заклинание, он сразу же атакует мага, пока заклинание кастуется, в то время как обычные монстры начинают атаковать магов только тогда, когда уже получили урон от заклинания.*
- ***Стадеры** – им присуще «стадное чувство». То есть, при атаке монстра, на вас накинутся сразу все твари того же вида, находящиеся в пределах экрана.*

Идем дальше. Достаточно прокачавшись в тренировочном замке и успешно сдав экзамены, вы перенесетесь в центральный город Пронтеру (Prontera City) – столицу королевства Рун Мидград, или любой другой город по вашему выбору. Теперь, когда вы «свободном полете», давайте разберемся со всеми меню и опциями. Первым делом устремим свой взор в левый нижний угол экрана. Там находится окно чата. Его можно уменьшать или, наоборот, увеличивать нажатием на правую кнопочку. Соседняя кнопка отвечает за переключение режима чата (общий, командный, гильдейский). Для отправки сообщения нужно вписать текст в специальную строку (как обыкновенный чат), а если вы хотите написать кому-то в приват, то ник этого человека следует вбить в левое поле.

- **Совет:** *Существует и другой способ писать в «личку». Просто кликните на персонаже, которому хотите написать, правой кнопкой мыши и выберите меню «Чат». В появив-*



МОНСТРЫ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПО ПРИНЦИПУ «РЕСПАУНА». ЧЕРЕЗ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ ОН ВНОВЬ БУДЕТ ЖДАТЬ СВОЕЙ СМЕРТИ ОТ РУК ИГРОКА.

Партии

Путешествовать в партиях легче и веселее, чем в одиночку. Для создания своей партии следует в окошечке чата прописать команду: /organize и далее название, например «партия_добра». Обратите внимание, что писать название с пробелами можно только взяв его в кавычки. Кликните на персонаже, которого хотите пригласить к себе, правой кнопкой мышки и выберите пункт «пригласить в партию». В дальнейшем вам может понадобиться команда /where – прописав ее в окне чата, можно узнать, где и на какой карте вы находитесь. В меню настроек партии следует выбрать, как распределяется полученный вашей ватагой опыт – каждому индивидуально или равномерно на всех. Второй вариант доступен только в том случае, если члены партии не слишком отличаются основными уровнями (не больше десяти). Такой режим рекомендуется использовать, чтобы не обделить опытом персонажей поддержки (Послушников), которые сами не наносят монстрам физический урон, но играют огромную роль в бою.

Бонусы

На нашем диске вы найдете множество дополнительной информации, например, замечательные видеоролики с персонажами из игры.

Гильдии

Гильдии – одна из главных особенностей игры. После основания (для которого требуется редкий камень, именуемый империумом) надо придумать название и специальную символику. А дальше набирайте новых людей в свою команду и прокачивайте гильдию. Да-да, ее также можно прокачивать, правда, гораздо труднее, чем персонажей. Есть и гильдейские войны, в которых идет борьба за замки. Нужно проникнуть в сердце вражеской твердыни, разбить специальный камень, и замок перейдет в ваше распоряжение. После этого члены гильдии могут отправиться в специальное подземелье и добывать там полезные предметы, а также получать опыт за убийство монстров.

шемся окошке можете свободно общаться. Но помните, что просто так лезть в приват к незнакомым людям, по меньшей мере, некультурно. Чтобы не записывать ники людей, с которыми вы хотите постоянно общаться, на бумажке, можете добавлять их в «список друзей». Тогда поговорить с ним можно будет в любой момент, просто вызвав меню диалогов (ALT + Z) и выбрав нужное имя из списка.

Переберемся наверх и взглянем на основное меню. В нем содержатся все данные о вашем персонаже, статусах, две линейки с количеством HP и SP, чуть ниже – базовый уровень и профессиональный уровень со шкалами, показывающими, сколько опыта осталось до следующего уровня. Чуть правее – кнопочки, открывающие меню опций, вещей, специальных приемов. Разобраться в них не составит особого труда. В правом верхнем углу показана мини-карта местности, где вы сейчас находитесь. Нажатием на «+» и «-» можно делать ее крупнее или меньше; маленький курсор на карте показывает местоположение вашего персонажа.

- **Совет:** *Очень интересна система анимированных смайлов. Вызвать их можно нажатием на клавиши ALT+L, а вбить в память нажатием ALT+M. За смайлы в дальнейшем будут отвечать цифры от 1-0, но при нажатом ALT. Например, смеющийся смайл можно назначить цифре 8, соответственно, после нажатия ALT+8 над головой вашего героя появится смешная рожица. Экспериментируйте, и со временем вам не нужно будет писать в чат – все скажете смайлами.*

Также на цифры удобно вешать часто используемые фразы, например «Большое спасибо!» или «Полечите меня, пожалуйста!», чтобы не тратить каждый раз время на их написание. Теперь, что касается умений (Skill). Нажатием клавиши F12 выводится маленькое меню из девяти квадратов, в каждый из них можно поместить по одному умению и использовать в дальнейшем как горячие клавиши. Хотя меню вмещает девять квадратов, всего их 27 – просто нажмите еще раз на F12.

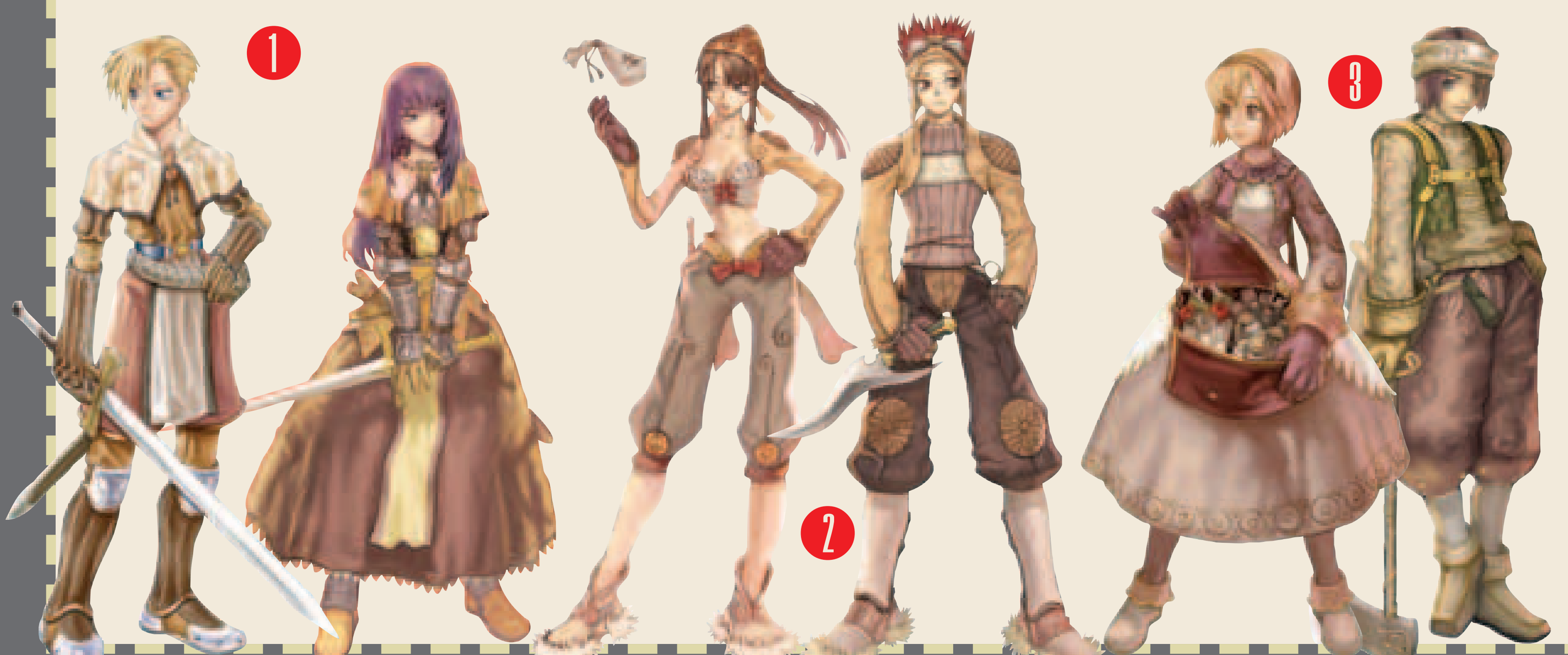
На эту панель можно перетаскивать предметы из инвентаря, например, восстанавливающие жизнь бутылочки и разные виды оружия для быстрого переключения между ними.

Медленно, но верно мы добрались до одного из самых приятных моментов игры – профессий. Всего в игре их около двадцати – начальная (Novice), основные и дополнительные. У нового персонажа автоматически будет профессия новичка. Чтобы вырасти до основной профессии, требуется достичь десятого профессионального уровня. За это время вы сможете познакомиться с игрой, с другими игроками и окончательно определиться, кем вы хотите стать. После десятого уровня вам следует получить основную профессию. Как, вы еще не выбрали? Тогда вот вам описание всех основных классов персонажей, но помните, что бы вы ни предпочли, не стоит думать, что вы самый слабый, нет – в RO абсолютно все герои безупречно сбалансированы. Если кажется, что вы слабее рядом сидящего новичка, значит, что-то неправильно прокачано. Чтобы этого избежать, читайте внимательно наш следующий раздел, целиком и полностью посвященный основным персонажам игры.



НА ПЛОЩАДИ В АЛЬДЕБАРАНЕ КИПИТ ЖИЗНЬ. ОДНИ ТОРГУЮТ, ВТОРЫЕ ЖДУТ ПРИГЛАШЕНИЯ В ПАРТИЮ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО ПОХОДА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ, А ТРЕТЬИ ВЕДУТ НАБОР ДОБРОВОЛЬЦЕВ В ГИЛЬДИЮ.

1. **Мечник (Swordman)** – берет силой и огромным запасом здоровья. Основное его оружие, как нетрудно догадаться, – меч. Но если у вас душа больше лежит к копью или двуручному мечу, то никто вас не осудит. Наоборот, зачастую копье в умелых руках мечника становится грозным оружием из-за возможности бить на большее расстояние.
   Рекомендации по характеристикам: качать такому герою нужно исключительно силу (STR) и живучесть (VIT) либо ловкость (AGI). Второй вариант – много проворности (AGI), достаточно интеллекта (INT) и, само собой, силы (STR). Сноровку (DEX) прокачивать не обязательно.
   Обязательные умения: «Владение мечом»; «Баш»; «Восстановление HP».
   Где стать Мечником: пригород Излюд.
   В дальнейшем можно дорасти до: Рыцаря (Knight) или Крестоносца (Crusader).
2. **Вор (Thief)** – одна из самых интересных профессий в игре. Вор ис-





ПРИМЕР ОРГАНИЗОВАННОЙ ПАРТИИ – ДВА МАГА, ВОР И ВОЛШЕБНИК. СУДЯ ПО ВСЕМУ, ОН СТРАХУЕТ ПАРТИЮ НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ВРАГОВ ОКАЖЕТСЯ ОЧЕНЬ МНОГО.



ОГНЕННАЯ СТЕНА, ПОСТАВЛЕННАЯ МАГАМИ, НЕ ДАСТ ПРОХОДУ МОНСТРАМ. ЧЕМ БОЛЬШЕ УРОВЕНЬ ЭТОГО ЗАКЛИНАНИЯ, ТЕМ ДОЛЬШЕ ОНО БУДЕТ ДЕЙСТВОВАТЬ.



УВАЖАЕМЫЙ GAME MASTER СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ В ЦЕНТРЕ ГЕФФЕНА. ОДНА ТОЛЬКО КЕПКА НА ЕГО ГОЛОВЕ СТОИТ, КАК МИНИМУМ, ПЯТЬ МИЛЛИОНОВ, А ВООБЩЕ ЭТИ ЛЮДИ СЛЕДЯТ ЗА ПОРЯДКОМ И СПОКОЙСТВИЕМ В ИГРЕ.

кусно орудует кинжалами и мечами, и правильно прокачанный персонаж данной профессии с луком (любым, кроме охотничьего) в руках может дать фору даже Лучнику. Возможность прятаться и быстро перемещаться делают из вора отличного универсального героя.

Рекомендации по характеристикам: если планируете сделать из него Разбойника с луком, то первым делом следует качать сноровку (DEX) и живучесть (VIT), ну а если больше предпочитаете классический вариант, то силу (STR), ловкость (AGI). Если станет Убийцей – AGI и DEX или STR и LUK.

Обязательные умения: «Двойная атака»; «Отравление»; «Уклонение».

Где стать Вором: песчаный город Моррок.

В дальнейшем можно дорасти до: Убийцы (Assassin) или Разбойника (Rogue).

3 **Торговец (Merchant)** – название профессии говорит само за себя. Если вы решили стать торговцем и просто зарабатывать деньги (см. врезку), то много прокачиваться не следует. Уровень 25-30 – самый пик. Вооружившись хорошим кинжалом или топором, идите на не слишком сильных монстров. Также торговец невысокого уровня оптимален в качестве дополнительного персонажа для торговли с другими игроками.

Рекомендации по характеристикам: сделайте упор на силу (STR), выносливость (VIT) и немного сноровки (DEX).

Обязательные умения: «Открыть магазин»; «Телега»; «Увеличение носимого веса».

Где стать Торговцем: торговый город Альберта.

В дальнейшем можно дорасти до: Кузнеца (Blacksmith) или Алхимика (Alchemist).

4 **Лучник (Archer)** – мастер стрелять из лука. Прокачанный Лучник в минуту может выпустить порядка 100-200 стрел и это, поверьте, не мало. Профессия, на первый взгляд, достаточно простая, но думать придется много, поскольку в бою против монстров лучник использует разные стрелы – серебряные, ветряные, кристальные, деревянные, каменные. Например, нежить куда быстрее можно убить серебряными, чем стрелять без толку деревянными стрелами. Всего в игре насчитывается около десяти различных видов стрел.

Рекомендации по характеристикам: главные показатели для сильного лучника – это, как вы уже догадались, сноровка (DEX), а также ловкость (AGI).

Обязательные умения: на самом деле у лучника не так уж их много: качайте все, которые доступны. А дальше откроется несколько новых.

Где стать Лучником: в стрелковой деревне Пэйон.

В дальнейшем можно дорасти до: Охотника (Hunter) или Барда (Bard), женский персонаж вместо Барда станет Танцовщицей (Dancer).

6 **Послушник (Acolyte)** – персонаж, в совершенстве владеющий белой магией. Играть таким героем очень увлекательно, хотя и непросто. Заклинания приходится накладывать часто, передохнуть некогда, да и окружающие вас персонажи будут часто просить полечить их или заколдовать (повысить на время скорость и си-

Питомцы

В игре можно завести своего собственного «зверька». Фактически, это обычный монстр, но подчиняющийся вашим приказам. Питомцев можно приручить с помощью специальных предметов, либо просто купить у других игроков яйцо. Его следует поместить в специальный инкубатор, и возле вашего героя появится маленькое чудо-юдо. За ним надо ухаживать, кормить и одевать в специально созданные вещи. В будущем, если «чадо» к вам привяжется, питомец начнет атаковать врагов. Пусть толку от него немного, зато супостаты и пальцем не могут тронуть вашего зверька.



СВЯЩЕННИК ИСПОЛЬЗУЕТ ЗАКЛИНАНИЕ ЛЕКС АЕТЕРНА ПРОТИВ МУМИИ, ТЕМ САМЫМ УВЕЛИЧИВАЯ НАНОСИМЫЙ ЕЙ УРОН КАК МИНИМУМ В ДВА РАЗА.

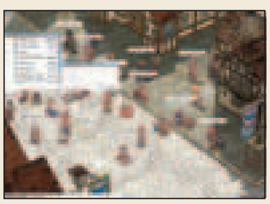


ЕСЛИ ВАШ ПЕРСОНАЖ НЕ ДОРОС ДО СЕМИДЕСЯТОГО УРОВНЯ, ТО ПОЯВЛЯТЬСЯ В ЛОКАЦИЯХ ПОДОБНОЙ ЭТОЙ ПРОСТО БЕССМЫСЛЕННО.



Свадьбы

Здесь все как у людей – церемония, гости, подарки – правда, салатов и шампанского нет. Для свадьбы нужно весьма солидное количество денежных средств (порядка двух миллионов зени), а также влетит в копеечку наем священника (ведущий церемонии). После того как молодожены надели кольца, появляются три дополнительных умения: вызов мужа/жены к себе; частичное восстановление SP; частичное восстановление HP. Думаю, из названия все ясно. Ну а если любовь пройдет, то развод тоже стоит определенную сумму игровых денег.



ЦЕНТРАЛЬНАЯ АЛЛЕЯ ПРОНТЕРЫ. ЗДЕСЬ ВСЕГДА МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ИГРОКОВ. ВСЕ ОНИ ЧТО-ТО ПРОДАЮТ, ПОКУПАЮТ И ПРОСТО ОБЩАЮТСЯ.

лу). Что касается уровней, то в одиночку справиться с монстрами Послушнику достаточно трудно, поэтому развиваться можно только в партиях, при распределении «экспы» на всех. Зато Послушники – всегда желанные гости в любой партии, из-за лекарских талантов.
Рекомендации по характеристикам: качать исключительно интеллект (INT) и живучесть (VIT) где-то до 60-70 очков. Либо немного кинуть на сноровку (DEX).
Обязательные умения: «Лечение»; «Повышение ловкости»; «Святая защита».
Где стать послушником: центральный город королевства – Пронтера.
В дальнейшем можно дорасти до: Монаха (Monk) или Священника (Priest).

Маг (Mage) – не менее интересная фигура. Играть за него даже увлекательнее, чем за Послушника и, признаться честно, немного легче. Черная магия некоторым больше по душе, чем белая, а благодаря своим универсальным заклинаниям опытный маг хорош как в сражениях с монстрами, так и в схватках с другими персонажами.
Рекомендации по характеристикам: магу также стоит прокачать интеллект (INT). Для более быстрого колдовства (на каждое заклинание уходит определенное время) рекомендуется прокачать сноровку (DEX).
Обязательные умения: «Огненный шар»; «Восстановление SP»; «Взор».
Где стать магом: магами становятся в Геффене – городе магии и волшебства.
В дальнейшем можно дорасти до: Волшебника (Wizard) или Мудреца (Sage).

Общий совет по классам и прокачке: любой персонаж (помимо новичка) имеет несколько разветвлений прокачки (билдов), как по характеристикам, так и по умениям – этим и примечательна RO, ведь чем больше отличий от других, тем лучше. Например, можно прокачать Рыцаря, мастерски владеющего мечом, а можно сделать Рыцаря с пикой и посадить его верхом на пеко-пеко (животное, похожее на чокобо из Final Fantasy). Поэтому всегда продуманно распределяйте полученные очки опыта. Так же и с умениями: вчитывайтесь в их описание и решайте, что больше по сердцу.
Рано или поздно ваш основной персонаж доберется до 40-го уровня, и по достижении этой отметки можно приобрести следующую специальность. Однако сороковой уровень – это не предел. Если вам кажется, что прокачаны не все умения, то еще десять дополнительных уровней вам в помощь.

■ **Совет:** *С ростом профессиональных уровней (job-level) персонажам начисляются специальные бонусные очки статус-характеристик (AGI, DEX и прочиие). Например, достигнув 50-го уровня, вы получаете бонус в размере +5 AGI. Бонусные очки даются каждые два-три уровня, и для каждой из профессий они разбрасываются по-своему.*

Чтобы освоить ту или иную профессию, нужно поговорить со множеством неигровых персонажей и в конце концов пройти решающий экзамен. Экзамены для каждого класса разные. Например, мечник должен прошмыгнуть по тоненьким трубам в трех комнатах. Если не удержитесь – упадете в подземелье с монстрами, из которого нужно выбираться и начинать экзамен сначала. Обо всех испытаниях по тем или иным профессиям можно узнать у специальных NPC.
Кстати о городах – их в игре около десятка, каждый со своими подземельями, набитыми до отказа разным зверьем. Практически до всех городов можно дойти пешком, но на вашем пути встретятся враждебные чудовища. Поэтому мы рекомендуем пользоваться Кафрой. Сервис Кафра – специальная служба, объединяющая все в «Рун Мидгард». Что-то типа почты+телеграфа+банка+арендного бюро. Штаб-квартира – в Альдебаране. Во всех остальных городах есть представительства и служащие, которые незамедлительно предложат вам свою помощь и услуги.
Надеемся, что эта статья поможет вам освоиться в волшебном мире RO, решить, кем быть и как прокачиваться, где и на чем зарабатывать. Все вышеописанное – лишь небольшая часть возможностей этой удивительной игры, и будьте уверены, что мы еще вернемся в королевство «Рун Мидград». Дадим подробную карту на постере и характеристики остальных классов, а также поведаем о заданиях (квестах), уникальных вещах и спустимся в самые глубокие подземелья королевства. Пусть ваш клинок всегда остается заточенным! ■

Дерево профессий



Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

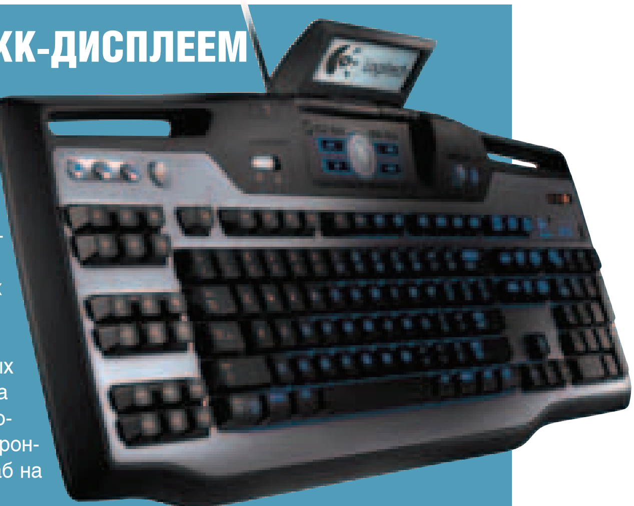
LOGITECH V20: ПЕРЕНОСНЫЕ КОЛОНКИ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Музыкальные лилипуты на 2 ватта.



Звучание встроенных в ноутбуки акустических систем зачастую не выдерживает никакой критики. Компания Logitech, которая сама лэптопы не производит, решила, тем не менее, помочь меломанам и выпустила специальные компактные сателлиты. Конструкция каждой колонки включает в себя высоко- и низкочастотные динамики диаметром соответственно 2 и 3 дюйма. Выходная мощность музыкальных «лилипутов» составляет 2 Вт (1 Вт + 1 Вт). Для использования V20 достаточно установить на ПК софт и подключить единственный комплектный кабель к USB-порту ноутбука – через данный интерфейс на сателлиты поступает аудиосигнал и питание. На верхнюю крышку одной из двух колонок производитель поместил кнопки для управления мультимедийным проигрывателем: перемотка вперед и назад, воспроизведение, пауза, остановка, регулировка громкости и блокировка звука. В комплект поставки входит также футляр для переноски акустической системы. Модель Logitech V20 поступит в продажу в октябре, ее розничная цена составит порядка $79.95. ■

ИГРОВАЯ КЛАВИАТУРА С ЖК-ДИСПЛЕЕМ



Специальная клавиатура для геймеров была недавно представлена компанией Logitech. Модель G15 снабжена откидным жидкокристаллическим дисплеем, который в будущем сможет отображать различную игровую информацию (текущий уровень, показатель здоровья персонажа, количество боеприпасов и т.д.). Ожидается, что поддержка G15 в нескольких новых и старых играх с помощью патчей будет реализована до конца этого года. Кроме того, уже сейчас экран можно использовать во многих распространенных приложениях – для отображения времени, списка композиций медиаплеера, данных о загрузке процессора или информации о пришедших по электронной почте письмах. Устройство содержит USB-хаб на два порта, что позволяет подключить мышь или флэш-карту напрямую к клавиатуре. Отличительной особенностью новинки являются также 18 программируемых клавиш, которые легко настроить по своему усмотрению. Клавиатура запоминает до 3-х наборов команд, поэтому в сумме можно назначить до 54 действий. Все клавиши устройства имеют встроенную систему подсветки с двумя уровнями яркости. В комплект поставки входит специальный программный пакет для разработчиков (SDK), посредством которого можно персонализировать вывод информации на мини-дисплей. В продажу Logitech G15 поступит в октябре по цене $80. ■

НА РЫНОК ВЫХОДИТ «УБИЙЦА» GEFORCE 6600 GT

Единоличному царствованию GeForce 6600 GT на рынке графических карт средней стоимости, похоже, приходит конец. Причина тому – две новые модели Sapphire Radeon X800GT с интерфейсом PCI-Express, 256-битной шиной и 8-ю пиксельными конвейерами. Частота GPU у обеих плат – 475 МГц. Отличия же заключаются в типе памяти – на первую модификацию установлены чипы GDDR3 256 Мбайт (980 МГц), а на вторую – DDR 128 Мбайт (700 МГц). На адаптерах есть два выхода на монитор (DVI и D-Sub), а также разъем S-Video. В комплекте с ускорителями поставляются переходники DVI-I/VGA, S-Video/RCA и S-Video/HDTV, соединительные кабели и фирменная утилита для разгона TRIXX. Заметим, что, согласно предварительным тестированиям, эталонные карты от ATI на базе Radeon X800GT показывают несколько лучшую производительность по сравнению с GeForce 6600 GT (разница – 5-10%). При этом в больших разрешениях (1600x1200) и с включенным режимом антиалиасинга преимущество детища ATI в пакетах 3DMark03/05 достигает 30% – сказывается 256-битная шина памяти (напомним, что у 6600 GT она вдвое меньше). Ускорители Sapphire Radeon X800GT уже появились в России, рекомендованная цена новинок – $179 за 256-мегабайтную карту и $149 за версию с объемом памяти 128 Мбайт. ■





МЫШЬ ОТ RAZER С СОБСТВЕННОЙ ПАМЯТЬЮ

Культовая среди любителей компьютерных игр компания Razer представила новинку – мышь Razer Copperhead. В ней используется высокоточный позиционный сенсор с разрешением 2000 dpi и система подсветки на базе коротковолнового лазера. Время отклика новой модели – 1 мс, а частота сканирования – 7000 раз в секунду. Для лучшего скольжения основание устройства снабжено тефлоновой подошвой Zero-Acoustic Ultra-Slick Teflon Feet, а чтобы обеспечить возможность работы в любой момент, сенсор не отключается во время простоя мыши. Вдобавок к колесику и двум традиционным кнопкам, новинка снабжена 4-мя дополнительными клавишами, которые можно запрограммировать. Присутствует и возможность отдельно настраивать чувствительность по вертикали и горизонтали, что придется по вкусу профессиональным игрокам. Уникальной же особенностью мыши является наличие внутренней памяти объемом 32 Кбайт, в которой сохраняются все установки. Размеры устройства составляют 126x63x39 мм. Продвинутого «грызуна» уже можно приобрести в зарубежных интернет-магазинах за $79.99. ■

BENQ РАЗОГНАЛ МАТРИЦУ





Сразу несколько любопытных технологий применила в своих новых ЖК-мониторах FP71V и FP91V компания BenQ. Во-первых, в них использована особая схема подачи напряжения на транзисторы матрицы под названием AMA (Advanced Motion Accelerator). Разработка, более известная как Overdrive, позволила достичь сверхмалого времени отклика между оттенками серого цвета (4 мс, GtG). Во-вторых, в мониторы встроен процессор Senseye, реализующий сразу три механизма улучшения качества изображения на экране. Как заявляет производитель, все делается автоматически, но предельно корректно: технология CEE (Contrast Enhancement Engine) повышает контрастность и «глубину» картинки, CME (Colour Management Engine) гибко исправляет ошибки цветопередачи, а резкости добавляет SEE (Sharpness Enhancement Engine). Модели BenQ FP71V и FP91V обладают 17- и 19-дюймовыми TN+Film-матрицами и оборудованы динамиками суммарной мощностью 2 Вт и 4 Вт соответственно. Яркость у FP71V составляет 400 кд/м^2, а у FP91V – 300 кд/м^2. Контрастность также не покачала – 650:1 у обеих моделей. Одинаковыми оказались и углы обзора по горизонтали и вертикали – 160° (CR?5). Подключение к видеокарте может осуществляться как через аналоговый порт D-Sub, так и через цифровой DVI. Время появления в продаже и ориентировочные цены новинок пока не известны. ■

НОВЫЕ МОДЕМЫ ОТ ZYXEL



ЕДИНСТВЕННОЕ ОТЛИЧИЕ «КРАСНОЙ» НОВИНКИ ОТ СВОЕЙ «СИНЕЙ» СЕСТРЫ – СПОСОБ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ. У ПЕРВОЙ ЭТО ОСУЖЕСТВЛЯЕТСЯ ЧЕРЕЗ USB.

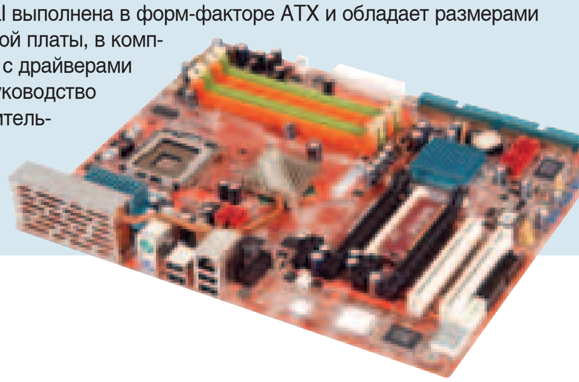
Компания ZyXEL Communications представила два новых интернет-модема – OMNI 56K COM Plus EE и OMNI 56K USB Plus EE. Модели работают на скоростях до 56 Кбит/с по протоколу V.92 со сжатием данных V.44, имеют встроенную флэш-память и адаптированы к особенностям российских телефонных линий. Устройства отличаются лишь способом подключения к компьютеру и цветом корпуса – OMNI 56K COM Plus EE использует COM-порт, а OMNI 56K USB Plus EE подсоединяется к USB-разъему. Оба модема, наряду с руководством по установке, комплектуются книгой «Путевые заметки из страны Интернет», а также лицензионным программным обеспечением «Venta ZVoice» для приема и отправки факсов, работы в режиме автоответчика, определителя номера, рассылки голосовых сообщений, записи телефонного разговора и многого другого. Производитель также заявляет об улучшенной работе в операционных системах Windows 2000/XP. Рекомендуемая розничная цена OMNI 56K USB Plus EE и OMNI 56K COM Plus EE составляет соответственно $90 и $100, на прилавках они появятся в сентябре 2005 года. ■



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ДЛЯ PENTIUM D С ПОДДЕРЖКОЙ SLI

nForce 4 со съемной 7.1 аудиокартой.

Системная плата Abit NI8 SLI построена на основе чипсета NVIDIA C19/MCP-04 (nForce 4 SLI Intel Edition). Она позволяет устанавливать одно- и двуядерные LGA775-процессоры Intel с частотой по шине вплоть до 1066/800 МГц. Модель оборудована съемной 7.1-канальной звуковой картой AudioMAX (кодек ALC850), которая умеет воспроизводить 24-битный звук. Интерфейс SATA II с поддержкой RAID 0,1 и 0+1 уже давно стал нормой для подобного рода устройств. Его дополняют четыре порта USB 2.0 и разъемы PS/2 для мыши и клавиатуры. Предельный объем установленной оперативной памяти может составлять 8 Гбайт, причем не возбраняется использовать высокоскоростные планки DDR2 667. Два слота PCI-Express x16 позволяют объединять пару графических карт для функционирования в режиме SLI. А если встроенных возможностей платы не хватит, то к вашим услугам есть слоты расширения: два PCI и один PCI-Express x1. Интересной особенностью Abit NI8 SLI является аппаратный брандмауэр и фирменный чип μGuru, предназначенный для мониторинга самых разнообразных параметров системы и предоставляющий широкие возможности для оверклокеров. Стоит упомянуть и о системе охлаждения Silent OTES, основанной на технологии тепловых трубок, что позволило разработчикам избавиться от вентилятора на чипсете. Abit NI8 SLI выполнена в форм-факторе ATX и обладает размерами 305x245 мм. Помимо самой платы, в комплекте поставки есть диск с драйверами и фирменным софтом, руководство по эксплуатации, соединительные кабели и звуковая карта AudioMAX. Новинка уже появилась в продаже по цене $200. ■



ВИДЕОКАРТА ОТ MSI НА БАЗЕ 7800 GT



Пока ATI разрабатывала графическое ядро R520, на Тайване уже выпустили модели, основанные на втором по счету чипе из семейства NVIDIA GeForce 7800. Видеокарту на базе ядра 7800 GT представила, в частности, компания MSI. Адаптер NX7800GT – VT2D256E имеет 20 пиксельных конвейеров, что на четыре меньше, нежели у старшей модификации NX7800 GTX, и 7 вершинных процессоров (у топовой карты – восемь). Частоты по сравнению с флагманским решением также немного снижены, на 30 МГц по чипу и на 200 МГц по памяти (400/1000 МГц). По традиции, MSI оснащает свои новые ускорители утилитой динамического разгона D.O.T. Express, с помощью которой можно поднять производительность посредством синхронного повышения тактовых частот GPU и DDR от 2 до 10%, выбирая один из 6 уровней («Командующий», «Генерал», «Полковник», «Капитан», «Сержант» и «Рядовой»). Видеокарта оснащена 256-битной GDDR3-памятью объемом 256 Мбайт, парой цифровых интерфейсов DVI, разъемом TV-Out с функцией VIVO. В комплекте с NX7800GT – VT2D256E идет игра The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Модель уже появилась в России, средняя цена девайса на момент написания заметки составляет $525. ■

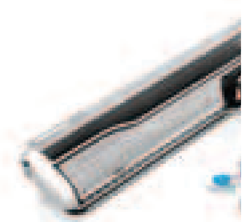
LIVE IT

iPodомания

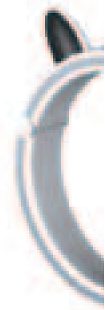
МАЛЕНЬКАЯ БЕЛАЯ КОРОБОЧКА ОТ APPLE СВОДИТ МИР С УМА. ВОЛНА БЕЗУМИЯ ВОТ-ВОТ НАКРОЕТ И РОССИЮ. ВСТРЕТЬ ЕЕ ВО ВСЕОРУЖИИ. БУДЬ НА ШАГ ВПЕРЕДИ ВСЕХ. ЧЕМ БОЛЬШЕ У ТЕБЯ ПРЕДМЕТОВ В СТИЛЕ IPOD, ТЕМ КРУЧЕ.



iPee
Писсуар – штука довольно консервативная. Тем не менее, iPee произведет революцию в мужском мочеиспускании. Сделай и без того приятный процесс еще более приятным. А когда все закончится, не забудь ознакомиться с химсоставом излитого. Узнаешь много интересного.



iPoce
«Пистолет весь дышит лас… только оглушить и обездв… колесико настройки. Хоче… необходимой самооборон… никто не обвинит тебя в то… ремесле.



DogCollar
Собака – не просто л… его единственный дру… настроенным специа… ошейником. Глядиш… только тапочки подне…



Дерево, бойся! Сталь, … бабуле заготовить, и … зомби четвертовать. Т… тем же хорошо знако…

34 ПОП-КУЛЬТУРА



Дождались!
sync
в России
с 14 сентября и навсегда
sync
ВСЕ ДЕЛО В ТЕХНИКЕ
5 ДЕВУШЕК
КОТОРЫЕ ТЕБЯ
ПОРВУТ
33 СПОСОБА
ОСТАТЬСЯ
МУЖЧИНОЙ
ОРГАЗМ
ДЕЛО ТЕХНИКИ
ТЕНДЕНЦИИ
ИНТЕРВЬЮ
НОВОСТИ
ТЕСТЫ
HI-TECH
РУЛИТ!
ВОДИТЕЛЬ ОТДЫХАЕТ
КРИМИНАЛЬНЫЕ
ЭЛЕМЕНТЫ
АРСЕНАЛ ХУЛИГАНА
ISSN 1815-7599
Let's Hi-Fun!

Антон Карпин, Матвей Булохов /karpin@gameland.ru/

ТЕСТ ПЯТИ BAREBONE-КОМПЛЕКТОВ

Принято считать, что мощная игровая система должна быть хорошо заметна. Массивный системный блок весом под 20 кг, десяток жужжащих вентиляторов, повышенная температура в комнате. Иначе высокой производительности ждать не следует. Так ли это? Мы решили проверить обоснованность стереотипа «хорошего компьютера должно быть много» и протестировали пять barebone-комплектов.

Список тестируемого оборудования

1. ASUS TERMINATOR-T2-R
2. MSI MEGA 865 Pro
3. ASUS S-presso S1-P111
4. Shuttle ST20G5
5. Shuttle SB81P

Устройства, о которых пойдет речь в этой статье, относятся к так называемому форм-фактору SFF PC (Small Form Factor). У них еще нет устоявшегося названия. Именуют такие системы не только «barebone», но и Cube PC, Mini-PC и т.д. Как правило, они в три раза меньше по высоте корпуса Midi-Tower, но являются вполне полноценными компьютерами.

Применительно к человеку слово «barebone» в переводе с английского означает «кожа да кости». А из чего же состоит среднестатический barebone-комплект? Подобный мини-ПК включает в себя корпус, материнскую плату, систему охлаждения и блок питания. Процессор, жесткий диск, внешнюю видеокарту, оперативную память и оптический привод пользователь должен приобретать отдельно.

Казалось бы, достаточно купить четыре основных компонента (мини-корпус, системную плату, кулер и БП), чтобы обзавестись barebone'ом. Однако не все так просто. Производители (первым из них на этот рынок вышел Shuttle) достаточно быстро осознали, что снижение габаритов влечет за собой целый ряд проблем с охлаждением компонентов, которые стандартными средствами не решишь. Более того, подобные компьютерные мини-системы изначально задумывались для домашних пользователей, нуждающихся не просто в небольших компьютерах, но и в том, чтобы эти «малютки» были максимально тихими.

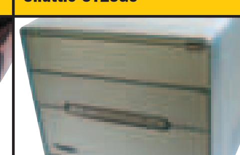
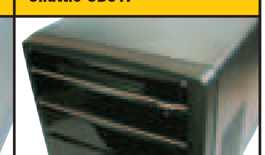
Хороший barebone характеризуется сегодня сразу несколькими критериями. Во-первых, это удобство сборки – даже десятилетний ребенок должен уметь собрать и разобрать такую систему. Во-вторых, при разработке мини-компьютеров большое внимание уделяется отводу тепла от процессора, винчестера, чипсета и других привередливых к температуре комплектующих. Разумеется, можно было бы поставить несколько мощных кулеров от больших ПК и постараться забыть о нагреве внутри «кубика». Однако они, скорее всего, не только не поместятся в мини-систему, но и не смогут выполнить свою главную задачу, так как циркуляция воздуха не будет идеальной. Поэтому большинство barebone'ов оборудованы специально разработанными для них кулерами с вертикально расположенным вентилятором, причем повсеместно в их конструкции применяются тепловые трубки.

Обычно «баребоны» комплектуются узкоформатными БП с системой снижения оборотов кулера, а также специально спроектированными материнскими платами, обладающими не только небольшими размерами, но и грамотной топологией. «Правильная» разводка позволяет избежать путаницы с проводами

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru), а также российским представительствам компаний ASUS и MSI.

Технические характеристики

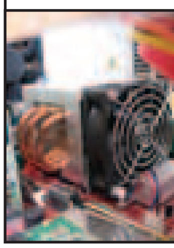
	ASUS TERMINATOR-T2-R	MSI MEGA 865 Pro	ASUS S-presso BB S1-P111	Shuttle ST20G5	Shuttle SB81P
					
Поддержка процессоров	Socket 478	Socket LGA775	Socket 478	Socket 939	Socket LGA775
Чипсет	ATI RS300	Intel 865G	Intel 865G	ATI Radeon RS480	Intel 915G
Интегрированное видео	ATI Radeon 9100 IGP	Intel Extreme Graphics 2	Intel Extreme Graphics 2	ATI Radeon XPRESS 200	Intel GMA 900
Звуковой кодек	6-канальный AC'97	6-канальный AC'97	6-канальный AC'97	8-канальный HDA	8- канальный HDA
Слоты расширения	1xAGP(8X), 1xPCI	1xAGP(8X), 1xPCI	1xAGP(8X), 1xPCI	1xPCI Express (x16), 1xPCI	1xPCI Express (x16), 1xPCI
Задняя панель:	1x COM, 1x LPT, VGA монитор, PS/2 клавиатура, PS/2 мышь, 1x Game/Midi, аудиоразъемы (line-out, line-in, mic-in), 2x USB 2.0, 1x RJ45 LAN, 1x радиоантенна.	1x VGA монитор, 1x COM, PS/2 клавиатура, PS/2 мышь, 1x Mic-In/Line-In/Front/SubCenter/Rear/Suround, 4x USB 2.0, 1x RJ45 LAN, 1x опт SPDIF, 1x RJ11 модем	1x LPT, 1x VGA монитор, PS/2 клавиатура, PS/2 мышь, аудиоразъемы (line-out, line-in, mic-in), 4x USB 2.0, 1x RJ45 LAN, 1x S/PDIF выход, TV-антенна, радиоантенна.	2x PS/2 , 1x DVI-I, 1x VGA, 1x line-in/front/rear/sub&bass/suround, 2x USB 2.0, 1x RJ45 LAN, 1x IEEE1394 (6-pin), 1x опт. S/PDIF-in, 1x опт. S/PDIF-out, коакс. S/PDIF-out.	1x COM, 1x VGA, PS/2 клавиатура, PS/2 мышь, 1x line-in/front/rear/sub&bass, 2x USB 2.0, 1x RJ45 LAN, 1x IEEE1394 (6-pin), 1x опт. S/PDIF-in, 1x опт. S/PDIF-out, коакс. S/PDIF-out.
Передняя панель:	Наушники, мик, 2x USB 2.0, 1x S/PDIF, картридер.	1x Mic-In/наушники, 2x USB 2.0, 1x SPDIF, 1x 1394 (4 pin), 1x 1394 (6 pin), картридер.	Наушники, мик, 2x USB 2.0, картридер.	Mic-In/наушники, 2x USB 2.0, 1x mini1394 (4 pin)	Передняя: Mic-In/наушники, 2x USB 2.0, 1x mini1394 (6 pin).
Блок питания, Вт	200	220	220	240	350
Особенности	Кардридер 7-в-1, плата FM-тюнера, часы	Кардридер 7-в-1, плата ТВ/FM-тюнера, часы, пульт ДУ, плата Wi-Fi с антенной	Кардридер 7-в-1, плата ТВ/FM-тюнера, часы, пульт ДУ	Поддержка двухъядерных процессоров AMD Athlon 64	Кардридер 6-в-1
Размеры (ширина х высота х глубина), мм	190 x 310 x 300	210 x 175 x 306	243 x 181 x 330	200 x 185 x 310	210 x 220 x 320

ASUS TERMINATOR-T2-R SB/DLX
★★★★
$203





MSI MEGA 865 PRO
★★★★★
$379





питания и шлейфами, а значит и дополнительных проблем с воздухообменом.
В последнее время некоторые модели стали совмещать в себе функции обычного ПК и мультимедиа центра. Это уже отдельная «песня» в barebone-движении. Они оснащаются FM- и TV-приемниками, а также пультами дистанционного управления и панелями отображения информации, напоминая уже не компьютер, а музыкальный центр. По мнению аналитиков, подобные микросистемы через пару лет смогут вытеснить большие компьютеры с рынка, а также серьезно «подвинут» бытовые аудио- и видеопроигрыватели.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

При оценке barebone-платформ основное внимание уделялось удобству сборки и производимому ими шуму в процессе работы. Системы охлаждения рассматриваемых мини-ПК тестировались также на эффективность. С помощью утилиты Burn-in Wizard в программе SiSoft Sandra 2005 измерялись температурные значения процессора и чипсета при полной загрузке. Чтобы оценки производительности были максимально корректными, мы подобрали соответствующие сокету каждой из четырех систем CPU от Intel с одинаковыми частотами 3.4 ГГц, и близкий по рейтингу к частоте Pentium'ов AMD Athlon 64 3500+ на ядре Venice (для Shuttle ST20G5). Для графических разъемов AGP использовалась видеокарта MSI NX6600GT-VTD128SP, а для PCI-Express – MSI MS-8983 NX6600GT-TD128E. Все пять мини-компьютеров мы проверили в играх Half-Life 2 (демо canals7-3), FarCry patch 1.3 (демо Regulator), а также в тестовом пакете 3DMark05. Качество встроенного звука оценивалось субъективно в сравнении с аудио-картой Creative SB Audigy, для этого использовались наушники Technics RP-DJ1210. Производительность интегрированного видео измерялась у двух систем от компании Shattle, встроенные графические ядра которых обладают поддержкой DirectX9.

ASUS TERMINATOR-T2-R SB/DLX

Terminator-T2-R на фоне остальных моделей выглядит так же, как Арнольд Шварценеггер рядом с людьми обычного телосложения. Высокая мини-«башня» больше похожа на стандартный ATX-блок, чем на баребон. Впрочем, дизайнеры хорошо поработали над системой – стильная передняя панель из пластиковых откидных накладок с алюминиевыми кнопками плюс оранжевая сегментная индикация на маленьком экране. Но красота требует жертв – на черных лакированных боковых стенках корпуса остаются отпечатки пальцев. На задней панели ASUS расположен игровой порт Game/Midi, аудио-разъемы (line-out, line-in, mic-in), два порта USB 2.0, один RJ45 (LAN) и выход на радиоантенну. Передняя панель оборудована разъемами под наушники и микрофон, двумя USB 2.0, оптическим интерфейсом S/PDIF и кардридером 7-в-1 (форматы CF, MS Pro, MS, SD, MMC и SM).
Приступаем к установке комплектующих и сразу же сталкиваемся с первой неприятностью – на задней поверхности корпуса отсутствуют винты-«барашки». Чтобы снять крышку, надо воспользоваться отверткой. Большой внутренний объем «Терминатора» позволяет надеяться на легкий монтаж недостающего железа. Однако не тут-то было. Инженеры ASUS не стали затруднять себя разработкой платы именно для этой модели – по сути, мы видим обыкновенную вариацию на тему mATX. Над процессором нависает блок питания, поэтому кулер монтировать неудобно – БП придется снимать. Комплектующие можно устанавливать только с одной стороны.
За счет больших размеров корпуса Terminator 2 T2-R, в него можно установить два 5.25- и три 3.5-дюймовых устройства. Однако из этой троицы свободен только один – пара отсеков на уже заняты FDD приводом и устройством для работы с Flash картами. Материнская плата «Терминатора» основана на чипсете ATI RS300. Она поддерживает графический разъем AGP и процессоры Intel Pentium 4 на сокете 478. На ней можно разместить две планки памяти DDR суммарным объемом до 2 Гбайт. В плату встроено графическое ядро ATI 9100 IGP, однако DirectX9 оно не

Тестовый стенд

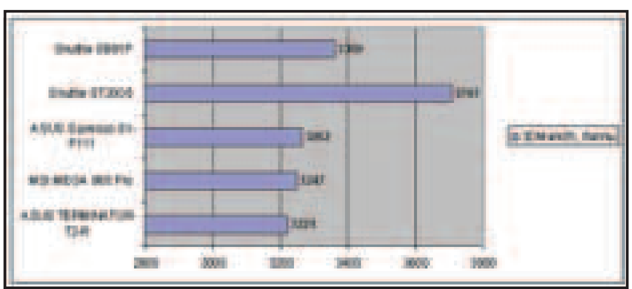
Процессоры:
Intel Pentium 4 3.4 ГГц (1 Мбайт кэш L2, PGA478)
Intel Pentium 4 551 3.4 ГГц (1Мбайт кэш L2, LGA775)
AMD Athlon 64 3500+ (2.2 ГГц, Venice, 512 Кбайт кэш L2, Socket939)

Видеокарты:
MSI NX6600GT-VTD128SP (AGP)
MSI MS-8983 NX6600GT-TD128E (PCI-E)

Память: 2x512 Мбайт PC-3200 SAMSUNG DDR

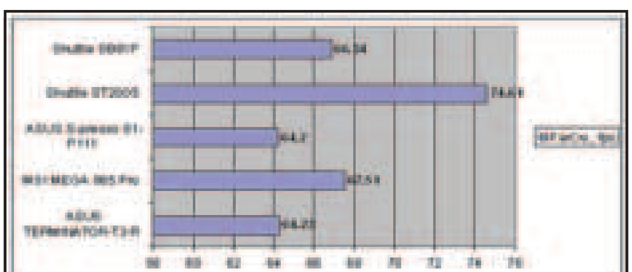
Монитор: Samsung 15» Syncmaster 152V

HDD:
Maxtor DimondMax Plus9 120 Гбайт 7200 rpm



3DMark05

В тестовом пакете 3DMark05 модель Shuttle ST20G5 набирает больше всех «попугаев».



FarCry

Процессоры AMD традитционно сильны в играх. Преимущество Shuttle ST20G5 не удивляет.

Антон Карпин, Матвей Булохов /karpin@gameland.ru/





поддерживает, и современные игры на нем не будут работать. К функциональным недостаткам платы стоит отнести отсутствие интерфейса Serial ATA, а также неудачную разводку – шлейф, подключаемый к оптическому приводу, мешает циркуляции воздуха вблизи винчестера. Для охлаждения процессора в T2-R предустановлен 92-мм кулер Thermaltake Spark 5. Устройство, надо сказать, достаточно шумное. Система умеет регулировать обороты вентилятора, но делает это столь скачкообразно и громко, что Terminator 2 становится похож работающий холодильник «ЗИЛ»

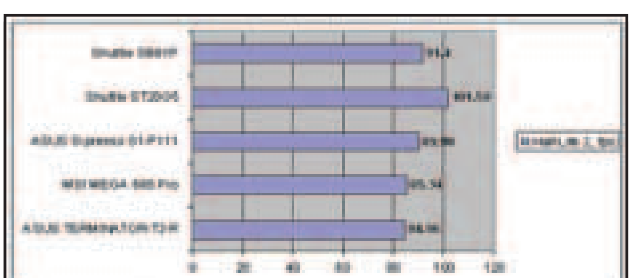
В системе применяется БП мощностью в 200 Вт. Если судить по его немалой тяжести – весьма качественное устройство. Но вот хватит ли его сил для питания двух DVD-приводов (а именно столько можно разместить в T2-R) и производительной внешней карты – большой вопрос. Конструкция самого блока питания совершенно стандартная, только 60-миллиметровый вентилятор установлен не на выдув, а на вдув. Забор воздуха БП осуществляет через вентиляционные отверстия на боковых стенках корпуса. При тестировании производительности с внешней видеокартой система показала неплохие значения. За счет больших размеров корпуса чипсет нагревался очень слабо, а вот температурные показатели CPU были выше нормы, что лишний раз говорит не в пользу процессорного кулера. Рассматриваемая модификация barebone-платформы была оснащена FM-платой, которая неплохо справлялась со своими функциями по поиску и приему радиостанций. Мы сравнили звучание интегрированного шестиканального кодека с Creative SB Audigy. Оно не поражает воображение – для частого прослушивания музыки лучше приобрести внешнюю аудио-плату.

MSI MEGA 865 PRO

Перед нами обновленная версия barebone-системы от MSI с индексом 865. Приставка «Pro» добавила ряд существенных изменений, главное из которых – переход на одноядерные процессоры Intel Pentium 4 (LGA775). Дизайн также немного поменялся, но общий стиль, достаточно строгий и консервативный, сохранился. Лицевая панель по-прежнему напоминает музыкальную микросистему, а вот колесо, отвечающее за уменьшение/увеличение громкости, и круглые боковые кнопки с индикатором питания перенесли на правую сторону, что, в общем-то, логично. Нижняя створка на передней панели открывает доступ к «горячим» разъемам. За ней находятся два порта USB, пара интерфейсов IEEE1394 (4 и 6 pin), оптический SPDIF, выход на микрофон и наушники, а также картридер на семь форматов (включая CF). На тыльной стороне корпуса есть еще четыре USB порта. Крупный LED-экран отображает время, названия композиций, частоту радиостанций и ТВ-каналов и многое другое – в сущности, полноценный мультимедиа-комбайн. Завершает развлекательную картину пульт ДУ – многофункциональное и симпатичное устройство, выполненное в стиле лицевой панели системы, но обладающее слишком уж острыми выступами по бокам.

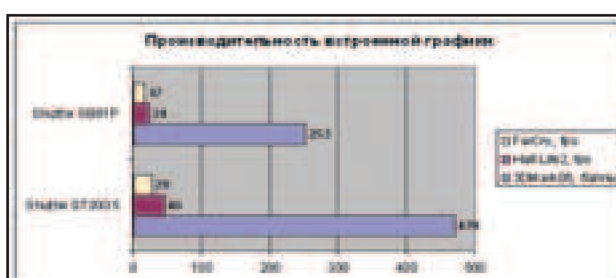
Linux-оболочка от InterVideo InstantOn позволяет использовать TV/FM тюнер, воспроизводить музыку (MP3, MPEG, DAT, AC3, VOB), DVD-фильмы и фотографии без загрузки основной операционной системы – достаточно только нажать соответсвующую кнопку на передней панели. Устанавливать InstantOn необходимо с загрузочного диска, сразу же после инсталляции Widows XP. Программе требуется около 210 Мбайт свободного места на винчестере. К сожалению, при подключении монитора к внешней видеокарте InstantOn не работает. Со списком оборудования, которое поддерживает InstantOn, можно ознакомиться по адресу http://www.intervideo.com/jsp/Technology.jsp?mode=instanton.

Инженеры MSI очень тщательно продумали процедуру сборки. Отвертка вам понадобится только при монтаже кулера CPU. В первую очередь, выкручиваем сзади три винта-«барашка». Они подпружинены и остаются в крышке, так что потерять их невозможно. Корзину для накопителей можно поднять, как крышку багажника автомобиля (что будет удобно при подключении шлейфов) и закрепить в таком положении, или же вытащить из корпуса целиком. Для монтажа оптического приво-



Half-Life 2

За приключениями Гордона Фримена лучше всего наблюдать с помощью Shuttle ST20G5



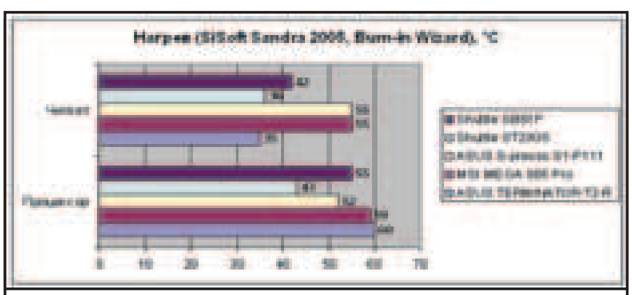
Встроенная графика

При минимальных настройках качества и разрешении 1024x768 ядро XPRESS 200 кое-как справляется с современными играми, а вот Intel GMA мало пригоден для FarCry.

SHUTTLE ST20G5
★★★★★
$419



да и винчестера на корзине есть металлические защелки, причем жесткий диск находится в специальном съемном отсеке, на нижней части которого присутствует пластиковый держатель для шлейфов, – так провода не будут мешать циркуляции воздуха.
Блок питания производства FSP Group обладает мощностью 220 Вт, а его кулер умеет снижать частоту оборотов при невысокой нагрузке (функция Noise Killer). БП спроектирован специально для рассматриваемой системы – чтобы не мешать накопителям, часть его корпуса имеет особый зауженный профиль.
Система охлаждения продумана очень неплохо. По бокам во фронтальной части снимающейся крышки присутствуют вентиляционные решетки, расположенные напротив друг друга. Входящий воздушный поток прогоняется сквозь ребра радиатора процессорного кулера и направляется в заднюю часть корпуса, где находится вытяжной «пропеллер». Он имеет вертикальное расположение, а радиатор состоит из двух частей – массивного медного основания и алюминиевых ребер, причем вся эта металлическая конструкция соединена тепловыми трубками.
Заднюю часть корпуса MSI MEGA 865 Pro украшает антенна – дело в том, что Barebone-система готова к работе в сетях WiFi. На системной плате размещен miniPCI-контроллер для подключения по протоколу IEEE 802.11g. В единственном же PCI-разъеме установлен FM/TV-тюнер, собранный на микросхемах Philips.
Материнская плата базируется на чипсете Intel 865G-ICH5 – он поддерживает процессоры на ядре Prescott (LGA775, до 3.4 ГГц). Однако системная логика не PCI-Express, соответственно и разъем для видеокарты – AGP8, а память общим объемом до 2 Гбайт необходимо устанавливать только DDR (266/333/400 МГц). Встроенный видеоускоритель Intel Extreme Graphics 2, известный нам по ноутбукам предыдущего поколения, не поддерживает современные игры, и годится разве что для Quake 3 или Heroes of Might and Magic IV. С видеокартой MSI NX6600GT-VTD128SP мини-компьютер показал вполне приемлемые 3247 «попугаев» в 3DMark2005. По данным SiSoft Sandra 2005, процессор нагревался до 60 °C, что для Prescott не так много, а температура чипсета достигала 56 °C. Качество встроенного звукового контроллера ничем не отличалось от предыдущего участника – ни в худшую, ни в лучшую сторону.



Нагрев

За счет большого объема корпуса чипсет ASUS TERMIINATOR T2-R нагревался слабее всего.

ASUS S-PRESSO S1-P111

Кофейные ассоциации в названии модели очень точно соответствует внешнему виду баребона. Если S-presso поставить на кухне, можно подумать, что это микроволновка с оригинальным способом загрузки продуктов, а никак не компьютер.
Дамы оценят почти зеркальную поверхность лицевой панели – чтобы поправить прическу, не придется доставать зеркальце. Однако для применения по назначению лакированный пластик не очень подходит – на нем, как на «фасаде» предыдущей модели от ASUS, хорошо заметны отпечатки пальцев. А дотрагиваться до полупрозрачного оргстекла придется часто – центральная часть является сенсорным LED-дисплеем, а на остальных панельках есть маленькие углубления, на которые следует нажимать, чтобы они открылись. За вертикальной левой створкой скрывается кардридер 7-in 1, а под нижней горизонтальной панелью расположена пара разъемов USB 2.0, вход для микрофона и выход на наушники, и два порта IEEE 1394 (4-pin и 6-pin). Верхняя крышка служит «воротами» для оптического привода. Сзади имеются целых четыре порта USB 2.0, пара разъемов PS/2, аудио-выходы, LPT, VGA выход (D-Sub) для подключения монитора к встроенному видео, цифровой интерфейс S/PDIF и штекер сетевой карты.
Процесс доступа к внутренностям баребона напоминает извлечение пылесборника в некоторых моделях пылесосов. Сначала снимается пластиковое «лицо» S-presso, потом с тыльной стороны отвинчивается винт-«барашек». Самый интересный этап – открывание верхней части корпуса, который надо потянуть за ручку на себя и затем приподнять. На поверхности баребона наклеена полоска с поясняющими пиктограммами, поэтому ошибиться будет трудно. Насколько долго прослужит такая конструкция – неизвестно, но выглядит она крепко («скелет» корпуса сделан из стали), а разбирать и собирать баребон очень удобно. Важное достоинство откидной передней части – возможность подлезть практически к любому уголку системной платы.
В S-presso установлена материнская плата ASUS P4P8T, которая базируется на чипсете i865G + ICH5. Она предназначена для процессоров Intel Pentium 4 (Socket 478) и двух планок памяти DDR 400/333/266 общим объемом до 2 Гбайт.
Стоит отметить грамотную систему охлаждения – все нагревающиеся элементы охлаждаются забираемым снаружи воздухом, а за его удаление из корпуса отвечают два довольно мощных вентилятора на задней стенке. Блок питания мощностью 220 Вт размещен на задней стенке и доступ к основным элементам платы не закрывает. В режиме офисной работы шум практически неслышен – комплектный кулер производства ASUS с медным основанием и тепловыми трубками работает очень тихо.
Модель S-presso оснащена TV/FM-тюнером, причем с помощью операционной оболочки InstantOn можно смотреть телепередачи, а также слушать музыку и воспроизводить DVD с оптического привода без загрузки Windows. Качество встроенного звука находится на среднем уровне, однако шумов и наводок не было замечено. Модель оснащается пультом дистанционного управления, так что этим мультимедиа-комплексом можно управлять, не вставая с дивана.

Антон Карпин, Матвей Булохов / karpin@gameland.ru/

SHUTTLE ST20G5

В ассортименте Shuttle, первой компании, вышедшей на рынок SFF-компьютеров, существует множество самых разнообразных платформ. Перед нами система в корпусе G5. Основное ее отличие от предшественников в модельной линейке (G3, G4) – наличие распахивающихся створок, под которыми скрываются накопители и интерфейсные разъемы. Кроме пластиковой крышечки внизу лицевой панели (она открывается вручную, как и створка трехдюймового внешнего отсека), все конструктивные детали корпуса выполнены из алюминия. Дизайн достаточно простой, но выглядит Shuttle ST20G5 элегантно – строгую геометрию металлического «кубика» нарушают лишь клавиша выгрузки лотка оптического привода, да центральный ряд, где соседствуют кнопки включения, перезагрузки системы с индикаторами состояния и активности винчестера. Стоит отметить весьма небольшие габариты системы – 300x200x185 мм (ГхШхВ). Спереди, под нижней серой крышкой, присутствуют два USB 2.0, mini-FireWire (4-pin) и аудио-разъемы (вход для микрофона и выход на наушники).

Сзади набор интерфейсов вполне стандартный. FireWire, PS/2 для клавиатуры и мыши, два USB (2.0), сетевая розетка (Gigabit Ethernet), цифровой S/PDIF и 5 аналоговых аудиоразъемов 8-канального интегрированного звука. Для любителей разгона пригодится кнопка сброса CMOS (она находится между аудиовыходами).

От большинства систем на рынке Shuttle ST20G5 отличается лишь наличием двух выходов на монитор с встроенного в материнскую плату графического ядра – к аналоговому D-Sub добавили еще и DVI.

Разбирается корпус достаточно быстро, процесс очень интуитивен – необходимо отвинтить сзади три винта-«барашка» и, воспользовавшись отверткой, снять корзину для дисков и систему охлаждения процессора (два винта и четыре винта соответственно). Передняя панель крепится на защелках. Кнопку открывания крышки отсека для лотка оптического привода можно настроить изнутри (если конструкция вашего DVD/CD-драйва не совсем стандартна).

Корзина для накопителей конструктивно очень проста и вместе с тем удобна. Не заглядывая в инструкцию, можно понять, что нижняя ее часть предназначена для двух жестких дисков (или одного HDD и флоппи-дисковода/картридера). На верхней же «палубе» размещается оптический привод. Материнская плата этого «Шаттла» базируется на весьма оригинальной комбинации чипсета ATI Xpress 200 и южного моста ULi M1573. Благодаря последнему платформа обладает поддержкой звука High Definition Audio (кодек Realtec ALC880), хорошо знакомого по ноутбукам на основе Intel Sonoma. При субъективном сравнении с Creative Audigy встроенный звук звучал ничуть не хуже, немного уступая внешней карте лишь в прозрачности.

Приятной особенностью системы является поддержка всех существующих на рынке процессоров AMD, включая двухъядерные модели. Оперативная память способна работать в двухканальном режиме, для нее существуют два слота, максимальный объем – 2 Гбайт.

Что особенно радует в конструкции ST20G5, так это продуманный внутренний дизайн – шлейфы накопителей можно расположить в верхних канавках со специальными защелками, и они не будут нависать над кулером и чипсетом.

Отличительной чертой новых «Шаттлов» является система процессорного кулера под названием ICE. Два радиатора соединены тепловыми трубками – первый «сидит» на процессоре, и отправляет тепло на второй, который обдувается «пропеллером». Этот вентилятор размером 90-мм предназначен для охлаждения внутреннего пространства корпуса и процессора одновременно – так что одного источника шума мы лишены. А что же с охлаждением? Несмотря на совмещенные обязанности, конструкция работает очень эффективно (процессор и чипсет – самые холодные в нашем тестировании!). Производитель очень тщательно подошел к проблеме снижения нагрева, учтя каждую мелочь – например, вентиляционные отверстия есть не только в боковых гранях крышки корпуса, но и в днище.

В связке с «неназойливым» блоком питания Silent X мощностью 240 Вт barebone ST20G5, по субъективным оценкам, стал самым тихим среди всех пяти участников. В режиме офисной работы систему не слышно вовсе. В играх, разумеется, в дело вступает кулер внешней видеокарты, но это уже от ST20G5 не зависит. Кстати, если вам потребуется более мощный БП, то в ассортименте Shattle можно дополнительно купить Silent X на 300 Вт. Картину не портит и мини-кулер на северном мосту чипсета с встроенным графическим ядром. Надо отметить, что видеоядро ATI Xpress 200 оказалось наиболее мощным среди всех участников теста. Результаты можно посмотреть в таблице, скажем лишь, что современные FarCry и Half-Life2 с ним вполне «дружат», пусть и на низких разрешениях. Конечно, всерьез рассматривать подобную функциональность можно только если вы играете в игры предыдущего поколения, однако как временное решение ATI Xpress 200 смотрится очень неплохо. Любопытной особенностью является возможность вывода изображения сразу на два монитора (D-Sub и DVI),а при подключении в слот PCI-Express дополнительного ускорителя от ATI, дисплеев может быть четыре! В BIOS регулируется объем выделяемой оперативной памяти для графического процессора (от 16 до 128 Мбайт) и частота GPU (от 300 до 350 МГц).

С «камнем» AMD Athlon 64 3500+ и видеокартой MSI MS-8983 NX6600GT-TD128E система продемонстрировала наилучшие результаты в тестовом пакете 3DMark05, а также была наиболее производительной в играх.

SHUTTLE SB81P

Перед нами barebone-платформа Shuttle из серии P. Эти корпуса, по замыслу производителя, предназначены для самых мощных систем, имеют более крупные размеры, нежели модели из серии G5 и другую конструкцию охлаждения.

Платформа оборудована наиболее серьезным блоком питания в линейке Shuttle – его мощность 350 Вт. Раздельные пластиковые панели Shuttle SB81P закрывают порты и гнезда, а также оптический привод, который, благодаря крышке, можно устанавливать любого цвета. Пластик лакированный, на нем остаются следы от пальцев. Установленный во второй секции сверху драйв лотком для лисков будет автоматически открывать крышечку. На самом верху расположен кардридер на шесть стандартов, а под отсеком для оптических приводов приютилось устройство для чтения 3.5-дюймовых дискет.

Корзина для оптического привода снимается и устанавливается без использования отвертки – на защелках. Для крепления CD/DVD-драйва и дисковода используются специальные полозья. Сюда же вы можете установить жесткий диск – на дне корзины имеются штырьки, которые жестко фиксируют винчестер. Жесткие диски с интерфейсом Parallel ATA упираются гнездом питания в каркас, а подключить интерфейсный шлейф становится очень сложно. Поэтому для Shuttle SN25PHDD лучше приобретать жесткий диск с интерфейсом Serial ATA.

Система охлаждения процессора размещается поперек корпуса и занимает примерно треть длины и половину высоты компьютера. Потоки воздух по пластиковому кожуху следуют из вентиляционных отверстий непосредственно в кулер. Вся конструкция состоит двух вентиляторов и радиатора h-образной формы. Пальцами четыре крепежных винта кулера открутить не получится, понадобится отвертка. Благодаря подпружиненным шляпкам, перекосить его при установке сложно. Основание радиатора – медное. От вентилятора идет новый 4-контактный разъемом питания, так что компьютер в зависимости от нагрузки управляет скоростью вращения, причем в BIOS можно вручную задать значение от 30% до 100% (приблизительно от 800 до 3800 об/мин).

Материнская плата на базе чипсета Intel 915G рассчитана на применение процессоров Intel Pentium 4 LGA775.

Встроенная графика Intel Graphics Media Accelerator 900 GMA не слишком впечатляет, однако на минимальных разрешениях играть в Half-Life 2 вполне можно. Тем не менее, без добавления видеокарты в слот PCI Express мощь этого мини-ПК будет расходоваться вхолостую. В то же время, встроенный восьмиканальный звук вполне соответствует современным реалиям, обеспечивая практически сравнимое с Creative SB Audigy качество. В процессе работы модель Shuttle SB81P продемонстрировала чуть больший по сравнению с Shuttle ST20G5 уровень шума, а также уступила ей в производительности.

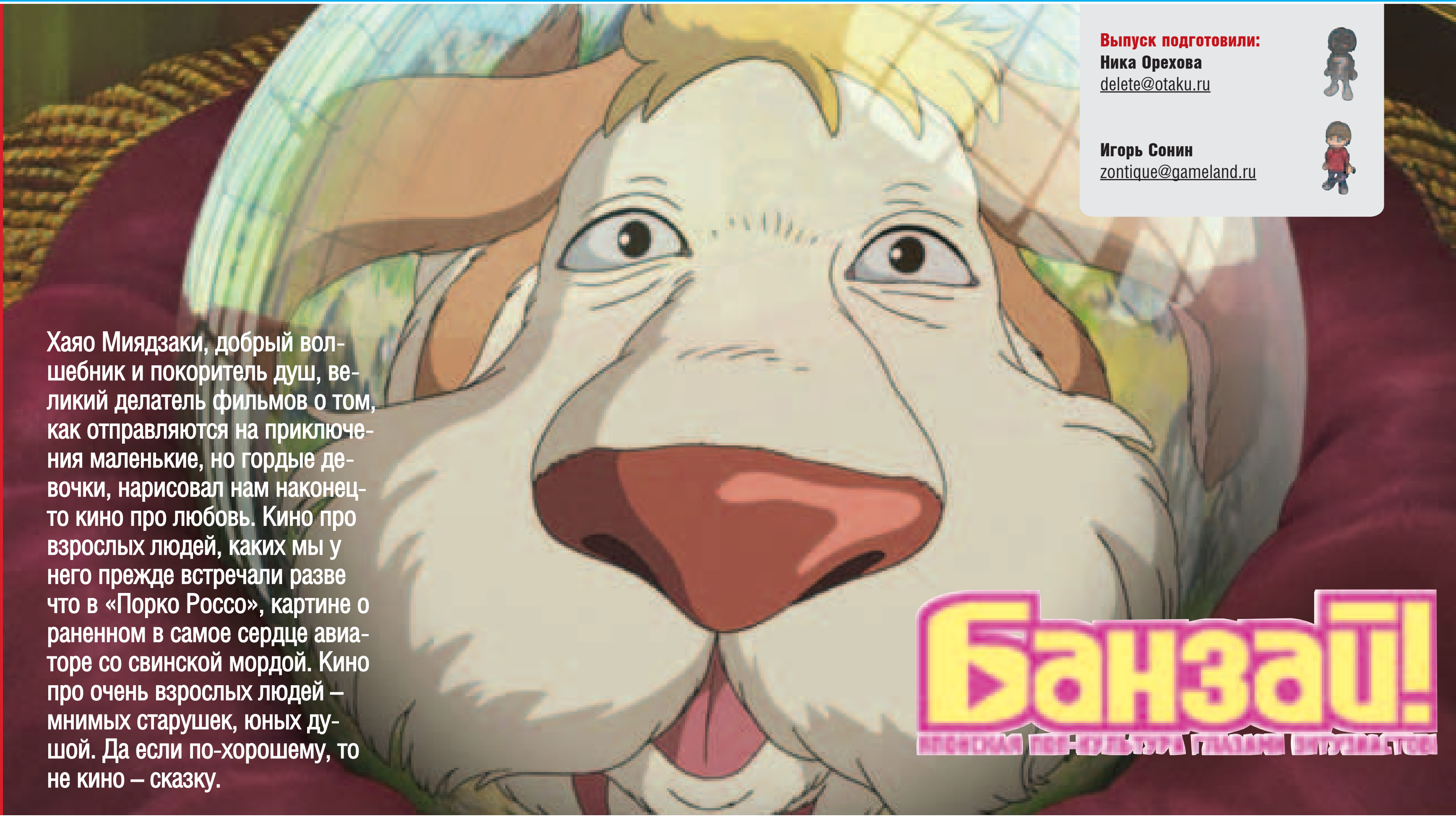
ВЫВОДЫ

Награду «Выбор редакции» получил barebone Shuttle ST20G5 за лучшую среди всех участников теста производительность, а также за самую тихую работу при очень низких показателях нагрева процессора и чипсета. «Лучшей покупкой» стала модель MSI MEGA 865 Pro, наравне с S-Presso S1-P111 показавшая отличную мультимедийную функциональность, однако опередившая устройство от ASUS благодаря чуть меньшим размерам и готовности к беспроводному Wi-Fi-соединению. ■



Выпуск подготовили:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Хаяо Миядзаки, добрый волшебник и покоритель душ, великий делатель фильмов о том, как отправляются на приключения маленькие, но гордые девочки, нарисовал нам наконец-то кино про любовь. Кино про взрослых людей, каких мы у него прежде встречали разве что в «Порко Россо», картине о раненном в самое сердце авиаторе со свинской мордой. Кино про очень взрослых людей – мнимых старушек, юных душой. Да если по-хорошему, то не кино – сказку.

■ **Аниме:** Ходячий замок (Howl's Moving Castle) ■ **Режиссер:** Хаяо Миядзаки, 2004 ■ **Прокатчик:** «Централ партнершип» ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

В условной (кто бы сомневался!) Европе граждане кружат вальсы в ожидании непременной победы в неизбежной войне. Шик и блеск, гусары и кирасы, шум и гам. Все это мало волнует юную шляпницу Софи. Пробежать бы только незамеченной слоняющимися по городу солдатами в спасительный сумрак магазина, где она нашивает на шляпки шелковые ленты и искусственные вишни. Не по годам серьезная Софи считает себя дурнушкой, поэтому совсем не опасается того, про что судачат все горожане, – волшебника Хавла, замок которого сам собой передвигается по окрестностям. Дескать, злодей похищает юных девушек и отнимает у них души. Но серая мышка ты иль писаная красавица, не суть, если однажды на улице от грубых солдафонов тебя спасет учтивый хрупкий красавец, втрескаешься по уши и не заметишь, что в самого чародея Хавла влюбилась. Как не заметишь недобрую и ревнивую Ведьму с Пустоши, которой и так ничего не обломится, но и она не упустит случая досадить. Явится непрошеной, налетит угрожающе, заскрежещет зубами, да и отнимет у тебя враз полвека жизни. И исчезнет, как не было. Глядь в зеркало, а оттуда на тебя уже смотрит сморщенная старуха с седым пучком и радикулитом. Сказка-то уже началась.

Новоиспеченная старушка бежит из города с благородной целью не напугать своим диковинным видом домашних и в поисках поспешно скрывшейся Ведьмы. Бежит с решительным намерением снять заклятие и вернуть прежний облик, потому как спину ломит – мочи нет (а вы как думали? нелегко быть старенькой). Но раньше Софи повстречает тот самый громоздкий бродячий замок, о котором вся округа говорит, а там уже, отличившись редким упорством, попадет внутрь и решит немедля тут же и поселиться. Несмотря на робкие, в отсутствие самого хозяина, протесты прочих обитателей – ученика чародея Марка и капризного огненного демона, проживающего в замковом очаге. Какие могут быть возражения, когда в помещении грязь, в углах паутина, питание нездоровое и всухомятку, этому дому нужна женская рука, решает осмелевшая Софи. И остается мести, драить и натирать. Как выяснится позднее – не зря, и от ум-


КАК ЗАВЕДЕНО У МИЯДЗАКИ, В ФИЛЬМЕ ОЧЕНЬ МНОГО ДЕВОЧЕК И БАБУШЕК. В КОИ-ТО ВЕКИ БАБУШКИ ПОЛУЧИЛИСЬ ДАЖЕ БОЛЕЕ ТРОГАТЕЛЬНЫМИ.

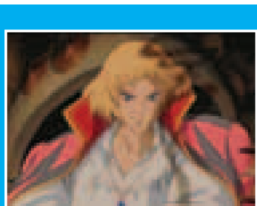
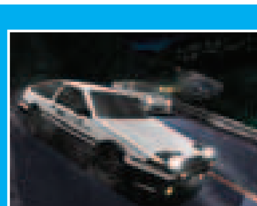
КРУЧЕ ДЖОАН РОЛИНГ!





Почтенная британская писательница Диана Уинн Джонс, родившаяся в 1934-ом году, в свое время посещала оксфордские лекции Толкиена, написавшего сами-знаете-что, и К. С. Льюиса, автора «Нарнии» со всеми ее придатками. Неудивительно, что ее книжные мальчики-волшебники и девочки-колдуньи, приключениями которых зачитывается вся Европа вот уже тридцать лет, были придуманы задолго до появления расфуфыренного Гарри Поттера. У нас книги Джонс появились сравнительно недавно, но они есть. Серия «Миры Крестоманси» – настоящая британская литература, спокойная, деловитая, полушутливая. Вне сомнений, русского издания «Шагающего замка Хавла» ждать осталось недолго. Кстати говоря, нам кажется, что Миядзаки взял за прототип бабушки-Софи саму почтенную Диану Уинн. Вверху на картинках, слева направо: Миядзаки, Джонс и Софи. Судите сами.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете американский трейлер полнометражного фильма «Ходячий замок» (под таким названием по нашим кинотеатрам пройдет «Шагающий замок Хавла» Хаяо Миядзаки); второй опенинг четвертого сезона гоночного аниме Initial D (запевает популярный японский дуэт Move); анимационный музыкальный клип на композицию Mirakuru-run Guran Purin супергруппы Mini Moni; музыкальный клип на композицию Traveling певицы Утады Хикару. Клип снял Кирия Казуаки, супруг Утады и режиссер игрового полнометражного фильма Casshern.

ной женщины со шваброй выйдет всем исключительная польза. Великий маг и волшебник Хавл, красавец-мужчина, смело шагающий из дверей своего дома в разные миры, бьющий там в облике большой черной птицы смертным боем неведомых чудовищ, окажется в мире обычном никудышным раздолбаем и трусом. Поэтому приводить в порядок придется не только его бегающий дом, но и его не менее неуловимые сердце и мысли. За каковые заслуги и будет Софи вознаграждена позднее возвратившейся к ней юностью. И не только ею, сказка ведь не просто так, а про любовь.
В 1989 году автор книги «Ведьмина служба доставки», которую экранизировал Миядзаки, Эйко Кадоно, осталась недовольна полученным результатом, хотя фильм стал одним из лучших, снятых на студии Миядзаки Ghibli.
Нынче же у британской писательницы Дианы Уинн Джонс, по мотивам сказочной повести которой и поставлен «Ходячий замок», не возникло претензий к достаточно вольной интерпретации произведения японским режиссером. Нет сомнений, что не только ее очаро-



ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМОК ХАВЛА ТОЛЬКО НА ВИД СТРАШНЫЙ. НА САМОМ ДЕЛЕ ОН ТАКОЙ ЖЕ ДОБРЫЙ И СИМПАТИЧНЫЙ, КАК И ЕГО ХОЗЯИН.

Super ShortNews Turbo EX Edition

Набирает обороты производство телевизионного сериала Blood+ от Production I.G (Ghost in the Shell, Jin-Roh, анимационные вставки в «Убить Билла»). Началась разработка двух игр-сателлитов, по одной для PS2 и PSP. Музыку к грядущему теблокбастеру пишут американцы Ганс Циммер («Последний самурай», «Гладиатор», «Бэтмен: Начало») и Марк Манчина («Скорость», «Смерч»). Песню для опенинга исполнит шестнадцатилетняя Хитоми Такахаси, уже знакомая японцам по третьему опенингу сверхпопулярного Gundam Seed Destiny. Напомним, что Blood+ представляет собой вольное продолжение полнометражного Blood: The Last Vampire. Сериал будет демонстрироваться в том же временном слоте на японском телевидении, что и Fullmetal Alchemist с Gundam Seed.



Новость в духе колонки «Интернет знает, что…». Итак: Интернет знает, что американские любители аниме проводят первый в мире конкурс на лучший косплей-танец. Участникам необходимо нарядиться в костюм любимого персонажа и сплясать, не выходя из образа. Оцениваться будет как качество костюма, так и артистизм и грация косплеера. Победитель получит груду барахла на сумму, превышающую $100. Официальный сайт конкурса: http://www.cosplaydance.info.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ Япония продолжает любить отаку на волне популярности фильма Densha Otoko, показавшего стране, какими милыми и трогательными могут быть эти нелюдимые фанатики. Так, кинотеатры в префектуре Канагава готовы предоставить скидку в 400 йен каждому, кто готов гордо заявить, что он – отаку. Администрация кинотеатров мотивирует это так: «Фильм Densha Otoko - история робкого отаку, который смог преодолеть свой страх. Мы хотим, чтобы все отаку были похожи на него». И добавляет «конечно, все началось с



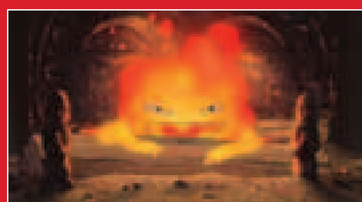
шутки, а вышло вот как». Доказать, что ты отаку, можно, просто показав брелок с персонажами аниме, например, Keroro Gunsou (именно такие носил герой фильма).

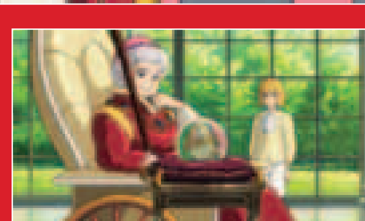
▸ Продолжается неразбериха с разнообразными изданиями Final Fantasy VII: Advent Children. Когда вы будете держать этот номер в руках, японцы уже смогут приобрести свой релиз. Американское издание задерживается «до рождественских праздников». До сих пор неизвестно наверняка, субтитры и озвучка на каких языках попадут в каждое издание. Чтобы совсем запутать покупателей, Square Enix готовит два разных издания ленты: на одном UMD или Special Edition на двух DVD. Причем, по слухам, Special Edition не будет включать в себя аниме Final Fantasy VII: Last Order. Короче говоря, если соберетесь покупать какой-то диск, будьте предельно внимательны.





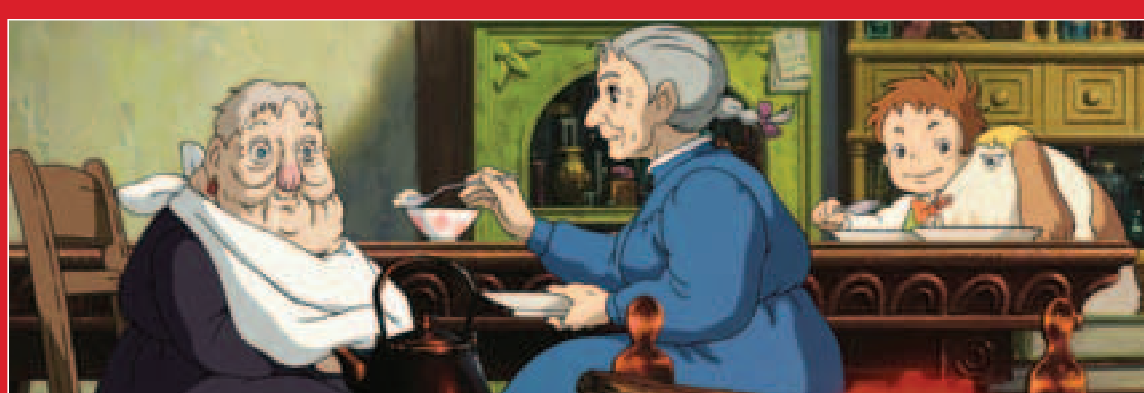
ВОЛШЕБНИК ХАВЛ – САМО ОЧАРОВАНИЕ. ВИДЕЛИ БЫ ВЫ, КАК ОН ПЕЧЕТСЯ О СВОЕЙ ПРИЧЕСКЕ.





вало зрелище, которыми славится студия, где трудится солнышко красное Хаяо Миядзаки. Дивный фильм уже занял второе место в истории японского кинопроката по кассовым сборам (первым оказался угадайте, кто? Оскароносный «Унесенные призраками»), а это о чем-то да говорит. Знакомые, нечеловеческой красоты мотивы старых работ студии Ghibli: горные пейзажи, кучерявые облака в синем небе, не выпирающая на фоне остального-прочего компьютерная графика. Главная музыкальная тема, вынуждены признать, одна, и вспомнить кроме нее ничего не выйдет, как ни старайся. Но сколько у нее наикрасивейших вариаций, и все – от бессменного композитора Джо Хисаиси. На тяге одного лишь воображения немыслимые конструкции и летательные аппараты снова бороздят просторы фильма. Сказочные существа – среди которых кашляющие престарелые собачки и прыгающие на одной ноге пугала с секретиком – выскакивают, как чертики из табакерки. Огромный замок изнутри оказывается невеликой в объемах избушкой на курьих ножках, а входная дверь сообщается с несколькими мирами единовременно, стоит только крутануть колесо-переключатель. Безликое зло – живущий вязкой собственной жизнью цепкий «гудрон» из детских кошмаров (точно такой, из какого был соткан грязный многоногий демон в «Унесенных призраками»), оказывается поверженным, и конец сказочно счастливым. А несколько раздрызганный ход повествования не смогут испортить даже приводящие в легкое недоумение и ухнувшие в никуда сюжетные линии. Главное ведь совсем не то, что все крутится, двигается и происходит, главное – тепло и мудрость любящего сердца, а и того, и другого в фильме хоть отбавляй. Както так...

P. S.: Средства массовой информации утверждают, что на поверку Миядзаки оказывается вовсе не позитивным старцем, а бледным сарказмирующим циником, с готовностью рассуждающим о том, к каким именно чертям катится «этот безумный, безумный, безумный, безумный мир». На вопрос же, как ему удается делать такое замечательное детское и просто светлое кино, мэтр отвечает: «Зачем рассказывать детям всякие гадости? Вырастут – сами узнают». ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает пятый диск с аниме «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 октября.

Вопрос:

Из какого овоща голова у пугала в «Ходячем замке»?

1. из репы
2. из тыквы
3. из топинамбура

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

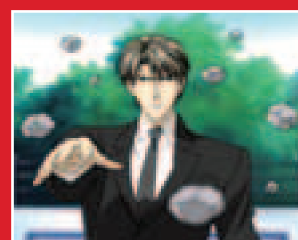
DVD с аниме «Стимбой» получает Надежда Ракитина из Свердловской области. «Стимбой» даром что эпический, а длится (всего?) два часа.

Mirage of Blaze: Rebels of the River Edge

■ **Режиссер:** Фумие Мурой, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Грустный короткий анекдот:
– Почему в X нет яоя?
– Потому что там много женщин. Конец анекдота. Многие, очень многие смотрели на статных красавцев-«драконов» от CLAMP и дивились, почему художницы не рисуют яойную мангу. Свято место пусто не бывает. Mirage of Blaze – это все, за что вы любите X, минус «много женщин», плюс чистая мужская дружба. Сюжет сериала повествует о том, как в рядовых японских школьниках пробуждаются души великих и не всегда дружелюбных магов прошлого, и как отношения между этими стариками накладываются на пылкую дружбу подростков. Кстати, Rebels of the River Edge – трехсерийный OVA, снятый в продолжение к тринадцати эпизодам телесерии. А еще в Mirage of Blaze есть клан Фума.



Inuyasha: Swords of an Honorable Ruler

■ **Режиссер:** Тосия Синохара, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

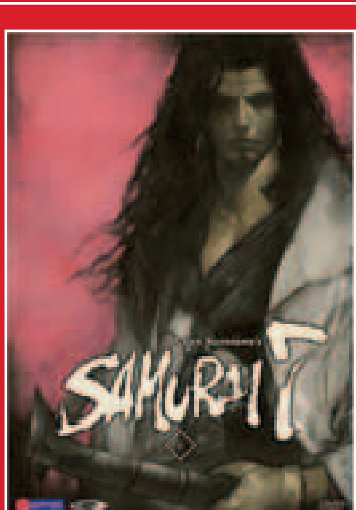


Длиннющий телесериал о приключениях пса-демона Инуяси (неправильное, но более распространенное написание: Инуяши) за 167 серий породил на свет четыре полнометражных фильма. Swords of an Honorable Ruler – третий по хронологии и первый по качеству. Оказывается, отец Инуяси оставил на свете не два меча, которыми щеголяют теперь братья Инуяся и Сесемару, а три. Последний клинок, гневный Сонга, хранился-хранился в храме, да и вырвался на свободу, неся смерть, разрушение и все остальное, что полагается нести злодеям в полнометражных фильмах. Эта лента значительно более кровава, чем телесериал, линия братьев-демонов проведена более четко, а Мироку наконец объяснится с Санго. Последний штрих: в Swords of an Honorable Ruler в помине нет позорного телесериального злодея Нараку. Туда ему и дорога!



Samurai 7

■ **Режиссер:** Тосифуми Такидзава, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Американское издание Samurai 7 только подоспело, а у нас на носу уже российский релиз от MC Entertainment, а с ним – подробный рассказ о сериале. Тем не менее. Samurai 7 – аниме, созданное на студии Gonzo, славной своей страстью к комбинированию трехмерной графики и привычной анимации, по мотивам классического фильма Акиры Куросавы. Завязка Samurai 7 в точности повторяет начало «Семи самураев»: нищие крестьяне приходят в большой город, чтобы найти умелых воинов, которые могли бы защитить их от бандитов. И авторское прочтение нетривиальное вышло: один из самураев говорит голосом Эдварда Элрика, второй – робот на паровом ходу, третий – Алекс Роу с «Сильваны», а бандиты так и вовсе – громадные мехи с прожекторами на плечах. А дальше, как у Куросавы, – много драк и крови.



9 рота

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



29 сентября
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

РЕЖИССЕР: Федор Бондарчук
ЖАНР: военная драма

В РОЛЯХ:
Алексей Чадов, Артур Смольянинов, Константин Крюков, Иван Кокорин, Артем Михалков, Михаил Евланов, Иван Кокорин, Михаил Пореченков, Федор Бондарчук, Станислав Говорухин, Андрей Краско

Бондарчук не кичится оригинальностью и уникальностью материала. Все, кому нужно, заметят ссылки и цитаты, найдут несоответствия и дыры в сценарии. Но с выходом «9 роты» выражение «новое русское кино» можно будет уже использовать без кавычек.

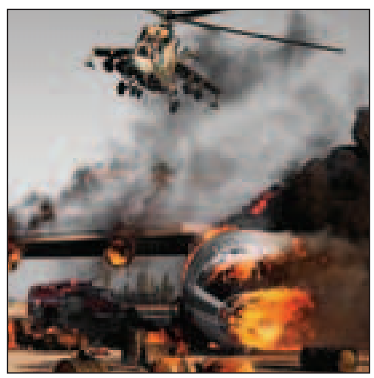
Воробей, Ряба, Лютый, Джоконда, Чугун, Пиночет, Стас, Серый – до того момента, как они попали на распределительный военный пункт «где-то в Сибири», у них были обычные имена. А еще у них были любящие матери и любимые девушки. Теперь же они получили клички, направление в учебку «куда-то на юга» и кучу «непосредственных командиров». Они хотели, чтобы их любили. Но их отправили в опаленный солнцем и огнем взрывов Афган...

Для подобного «размытого» синопсиса две причины. Во-первых, нет желания разбрасываться спойлерами. События в «Роте» живописуются вполне реальные, а местами фильм, по словам самого Бондарчука, будет вообще напоминать кино документальное, поэтому что-то добавлять к уже не раз описанной в прессе трагической судьбе девятой штрафной роты в составе 345-го Воздушно-десантного полка нет никакого желания, дабы не испортить вам удовольствие от просмотра. Во-вторых, многие интересные факты о сюжете настолько противоречивы, что не хочется превращаться в одно из звеньев испорченного телефона. Например, взять того же Бин Ладена. По словам одних «достоверных источников», молодой Усама будет в числе наемников, противостоящих нашим десантникам, другие же утверждают, что съемки проводились на территории учебки, где некогда проходил КМБ сам «террорист №1».

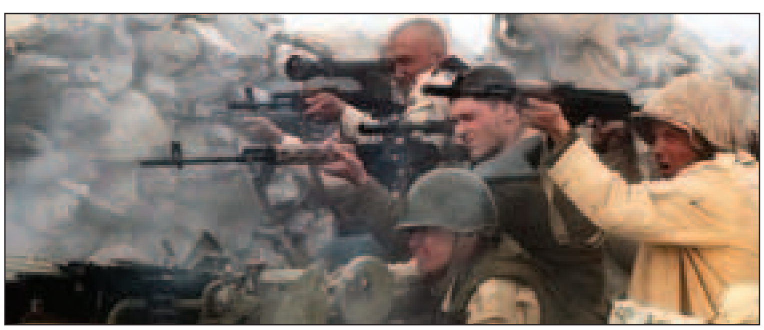
Как бы то ни было, вся эта суета вокруг грядущей премьеры – всего лишь суета. Другое дело, что «9 роту» можно смело назвать настоящим кино, которого мы уже не видели, наверное, с советских времен. Кино, в котором есть место и спецэффектам, причем вполне реальным, а не отрисованным на «компе», и тяжелой актерской работе – с кровью и потом, и бескомпромиссной режиссуре Бондарчука, для которого «Рота» знаковая во всех отношениях работа (вспомним хотя бы, что это его полнометражный дебют), и потрясающей операторской работе Максима Осадчего, которой сравнение со схожими приемами из «Падения Черного ястреба» лишь на пользу.

Для того чтобы приступить к съемкам фильма, Бондарчуку пришлось пробиться сквозь кучу проблем, прожить с ежедневными мыслями о проекте целых шесть лет, и, по-видимому, все это было не зря – даже киноролики заставляют затаить дыхание и всматриваться в лица ребят, встающих в полный рост под пули и снаряды. Если же вы тайком смахнули слезу восхищения, то тогда вообще никаких сомнений о судьбе фильма быть не может. Ждем премьеру, друзья!









КИНОФАКТЫ

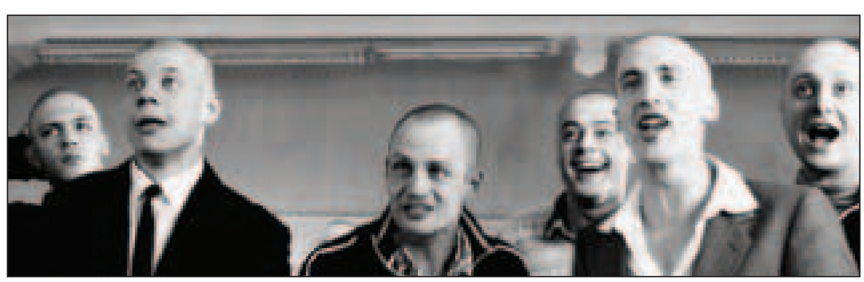
О бюджетах и локациях
Финальный бюджет фильма составил кругленькую сумму в 7 миллионов рублей. Съемки фильма проходили в Крыму, Москве и Узбекистане. Кстати, выбор последнего обусловлен тем, что на территории республики до сих пор сохранились «афганские» учебки.

Одобрено Пашей Грачевым
Бывший Министр обороны Павел Грачев, ознакомившись с киноматериалами, высоко оценил работу Бондарчука и сказал следующее: «Тема актуальна, тем более что реальную солдатскую жизнь никто еще не показывал».

Команда консультантов
И при написании сценария, и во время съемок рядом с актерами трудились ветераны Афгана. Бондарчук требовал максимального соответствия реалиям тех дней, поэтому «афганцы» подсказывали массу мелочей, без которых достоверный фильм было бы просто невозможен.

Изверг Бондарчук
Режиссер следил за тем, чтобы условия на съемочной площадке ничем не отличались от армейских будней. А чтобы киношный народ вообще никогда не расслаблялся, ввел такую традицию: каждый день он собственноручно брил наголо одного из членов съемочной группы, причем никто из жертв не знал о своей судьбе до самого последнего момента.





22 СЕНТЯБРЯ РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Револьвер
Revolver

■ РЕЖИССЕР: Гай Ритчи
■ ЖАНР: криминальная драма
■ В РОЛЯХ: Джейсон Стэтам, Рэй Лиотта, Винсент Пасторе, Андре 3000

Ритчи отказался от дальнейших экспериментов и вернулся к тому, что у него хорошо получается – фильмам, которые с удовольствием клонирует весь мир.

Джейк Грин (Стэтам) никогда не проигрывает в карты. Даже в Лас-Вегасе игроков его уровня можно пересчитать по пальцам. Дороти Мача (Лиотта) также никогда не проигрывает. Просто он – крупный мафиози, и с ним лучше не связываться. Когда они оба оказались за одним карточным столом, Мача даже и не сомневался в своем успехе. Однако победителем все же вышел Грин, и Мача разыгрывает новую «партию», заказав своего обидчика киллеру.

Но и у Грина есть собственные «козыри»... Фильмы Гая Ритчи, в отличие от его неофициального, но бесспорного учителя Квентина Тарантино, не изучают в киношколах, но почему-то постоянно используют в качестве источника для вдохновения. Пальцев не хватит, чтобы пересчитать поделки а-ля «Большой куш», и эту болезнь, кажется, успел подхватить весь мир; надо отдать должное режиссеру, всеми способами пытавшемуся вывести со своего плеча тату «Режиссер одного жанра». Но, по-видимому, не судьба – провал «Унесенных» заставил Ритчи вернуться к проверенным ходам. Впрочем, сценарий «Револьвера», написанный уже в начале 2003 года, все же несколько нетрадиционен для режиссера. На этот раз сюжет выстроен вокруг одного центрального персонажа, которого Ритчи наделил недюжинным интеллектом. Но пусть «псевдоинтеллектуальность» фильма вас не пугает – пара трейлеров, бродящих по Сети, сулят нам возвращение «старого, доброго Ритчи». ■



КИНОФАКТЫ

Куда дели Мадонну

Ни для кого не секрет, что Гай Ритчи и Мадонна являются законными супругами. И мертворожденные «Унесенные» были их первым совместным кинoопытом. По слухам, «Револьвер» также должен был озариться сиянием поп-звезды, и Мадонна, вроде бы как, намеревалась исполнить роль бандитки. Но в окончательном варианте фильма вы ее не увидите. Была ли это намеренная фальсификация или же участие Мадонны в «Револьвере» действительно планировалось – Ритчи упорно уходит от ответа.

Отложим «Револьверы»

Несмотря на то что окончательный вариант сценария появился в апреле 2003 года, к съемкам «Револьвера» Ритчи приступил лишь прошлой осенью. Причиной подобной проволочки было несогласие киностудии с некоторыми сюжетными ходами будущего фильма.

■ 2005 ■ West Video ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (дубляж), английский) ■ DTS (русский (дубляж)) ■ субтитры – (русские) ■ бонусы: фильм о съемках, на съемочной площадке, оригинальный и дублированный трейлеры

Город Грехов
Sin City

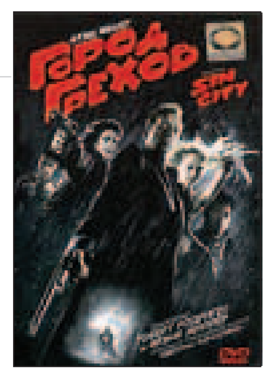
■ РЕЖИССЕР: Роберт Родригес, Квентин Тарантино (приглашенный режиссер)
■ ЖАНР: экшн/драма (комикс-экранизация)
■ В РОЛЯХ: Брюс Уиллис, Микки Рурк, Клайв Оуэн, Джессика Альба, Розарио Доусон, Элайджа Вуд, Бенисио Дель Торо

Истории этих трех героев не похожи друг на друга. И все же, у них больше сходств, чем отличий: они живут в одном городе, им не занимать благородства, а для разрешения всех проблем они выбрали кулаки и огнестрельное оружие...

Еще одно родство Джона, Марва и Дуайта – все они вышли из графического сериала Фрэнка Миллера «Город грехов». За здравие новой комикс-экранизации подняли уже не один бокал, и я лишь добавлю, что Родригес и Миллер решили не останавливаться на достигнутом: продолжение следует – в будущем году.

ДИСК

Этот DVD не имеет статуса «коллекционный», но даже без яркой глянцевой упаковки и миллиона «допов», он вполне может потягаться с пафосными многодисковыми бокс-сетами – оцифровка материала настолько хороша. ■



■ 2005 ■ Vox-Video ■ 1,85:1 ■ DD 5.1 (русский (синхрон)) ■ субтитры – (нет) ■ бонусы: нет

Ze Фильм
Ze Film

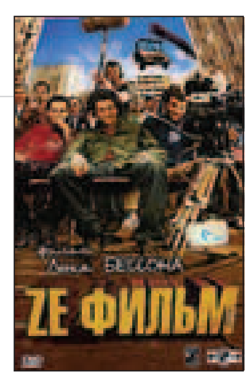
■ РЕЖИССЕР: Ги Жак
■ ЖАНР: комедия
■ В РОЛЯХ: Клеман Сибони, Дан Херцберг, Микки Эль Мазруи, Мики Манойлович, Лоран Дойч

Горан, Дидье и Карим – закадычные друзья, помешанные на кино. Когда в распоряжении троицы случайно оказывается грузовик, набитый кинооборудованием, они не раздумывая принимаются за съемки своего собственного фильма...

Блямба «Люк Бессона» на самом заметном месте уже не сулит ничего хорошего. Но не в этот раз. Режиссерскому мастерству «Ze Фильм» вас, конечно, не научит, но представление о проблемах начинающих кубриков, спилбергов и тарковских вы получите.

ДИСК

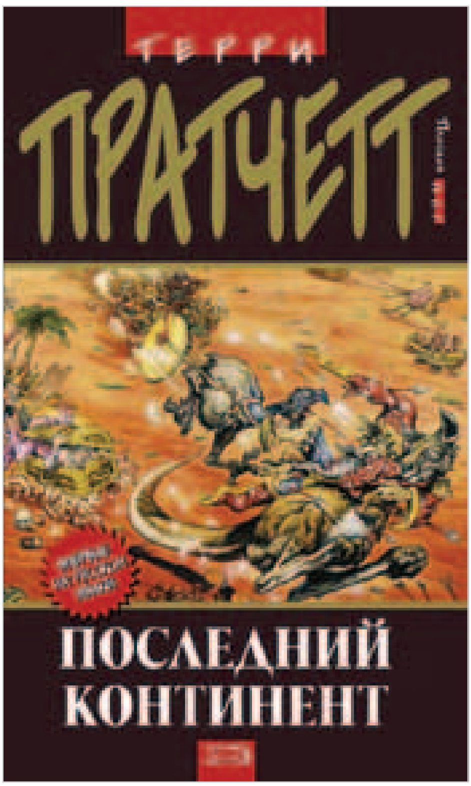
Лишенное анаморфа изображение, единственная аудиодорожка и полное отсутствие дополнений – определенно этот диск далек от идеала. Тем не менее, оцифровка выполнена достаточно аккуратно: шестиканальный звук используется на полную катушку, а картинка отличается стабильностью цвета и отсутствием заметных дефектов. ■





Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун

Работать в «Стране Игр» очень полезно, потому что мы можем не только посмотреть все современные игры бесплатно, но еще и мешками таскать домой книги – читать вечером после вкусного ужина. В этом смысле мне повезло как раз не очень, потому что предотвратить исчезновение того, что предназначено для рецензий, не всегда так уж просто. Терри Пратчетта я отстоял с боем, после чего принялся за работу. Процесс сопровождался гнусным хихиканьем, и очень часто я отвлекался на выписывание (на память) особо полюбившихся цитат... И еще. Если вам интересно творчество Терри Пратчетта, рекомендую заглянуть на http://www.pratchett.info – русскоязычный сайт поклонников писателя.



Терри Пратчетт

«Последний континент»

■ **ЖАНР:** юмористическая фэнтези

■ **ДАТА ВЫХОДА:** август 2005 года

Двадцать вторая книга Терри Пратчетта, посвященная Плоскому миру, оправдывает все ожидания поклонников автора, хотя и ничем особенным не выделяется. На сей раз волшебник Ринсвинд отправляется на последний из воздвигнутых в Плоском мире континентов, прообразом которого явилась Австралия, а отчасти – Дикий Запад. Догадайтесь с трех раз, кому придется спасать его если не от пространственно-временных искажений, то хотя бы от засухи...

Ринсвинда следовало бы назвать не «героем», не «антигероем» даже, а «не-героем» (по аналогии с популяризованным Брэмом Стокером выражением «не-мертвые»). Стоит только ему понять, что на него пытаются взвалить некий квест, как он бежит сломя голову куда подальше, ибо знает – ничем хорошим это не закончится. То есть, выполнить-то он его выполнит, но без помятых боков дело не обойдется. И сама Смерть заглянет к нему в гости, чтобы напомнить, как сильно она ждет своего любимца. Но тот слишком уж хочет жить... Терри Пратчетт пишет юмористическую фэнтези – что-то вроде работ Михаила Успенского, но без острых политических тем. Посмеяться над профессорами Незримого университета, изобретающими утконоса, теорией и практикой эволюции и странными жителями «террор инкогнита», которым по вкусу пришелся суп из пива по рецепту Ринсвинда, может любой и во все времена. Ремарки писателя на тему холостяцкой жизни (например, о том, что чистить сток раковины стоит до того, как развивающаяся там жизнь изобретет колесо) достигали цели в 1998 году, когда книга вышла в Великобритании, и не потеряют свою актуальность никогда. Вот только после прочтения меня не оставляла мысль: «Смешно-то оно смешно было, но останется ли хоть что-то в голове послезавтра?» Боюсь, что одно лишь желание купить следующую книгу серии. ■

Нил Эшер

«Скиннер»

■ **ЖАНР:** фантастика

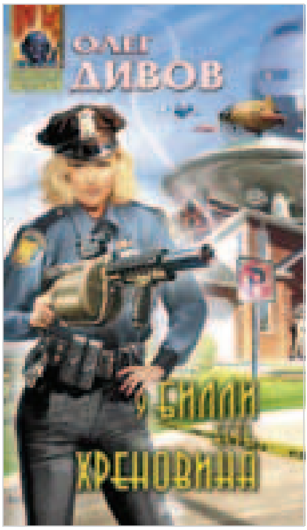
■ **ДАТА ВЫХОДА:** июль 2005 года

Рекламная надпись на обложке гласит, что Нил Эшер – наследник Пола Андерсона и Гарри Гаррисона, однако если уж с чем стоит сравнивать «Скиннер», так с работами поздних киберпанков. «Скиннер» – вторая книга цикла «Polity», в который ныне входит четыре романа (пятый, прямое продолжение «Скиннера», на Западе выйдет в следующем году). Речь в нем идет о планете, где все живые организмы фактически бессмертны. Присутствующий в каждом из них вирус мгновенно регенерирует любые части тела и при необходимости приспосабливает их под окружающую среду путем мутаций, поэтому убить что обитающих в океане монстров, что человека можно лишь одним способом – одновременно уничтожив все жизненно важные органы. Это, скажем так, фантастическое допущение позволило автору населить планету уникальными организмами и весьма впечатляюще расписать их пищевые цепочки, а также создать весьма интересную культуру людей – ведь быть бессмертным и ухитряться оставаться человеком, не имея в жилах ни капли крови, не так-то просто. Прибывшая в этот мир троица (в том числе и мертвец, оживленный с помощью новейших технологий) притащила на хвосте боевой корабль агрессивных инопланетян, местные искусственные разумы исподтишка спекулируют артефактами и не прочь с кем-нибудь подраться, поэтому скучать героям будет некогда.

«Скиннер» оказался весьма приличным боевиком, не без новых идей (хотя аналогии с «Ксеноцидом» Орсона Скотта Карда прослеживаются), с небанальным сюжетом, продуманными боевыми сценами и удачно прописанными персонажами. Другое дело, что интеллектуальным его не назовешь.

И последнее. Словно в пику «Автостопом по галактике» Дугласа Адамса писатель смеется над гипотезой о разумности дельфинов, сравнивая их со свиньями. По его версии, интеллектом на Земле помимо людей обладают лишь шершни... А вдруг? ■





Олег Дивов

«У Билли есть хреновина»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2005 года

Ни одного нецензурного слова. Ни одного убийства. Ни одной сексуальной сцены. Только ругань, насилие и любовь. Такова новая повесть Олега Дивова, которую автор называет «приземленной космической оперой». Ее герои, Билли и Айвен, – чистое стихийное бедствие. Они вооружены, а их машины умеют летать в космос. Упав с неба на тихий американский городок, эти двое все перевернут вверх дном и всех поставят на уши. Не нарочно. Просто их попросят о помощи. А все из-за Билли, у которого есть одна волшебная хреновина. Шеф полиции еще пожалеет о своей просьбе, город понесет материальный ущерб, да и военно-космическим силам Земли достанется на орехи. Бей Чужих, спасай Галактику!
Также в сборнике: «Другия Действия», почти не фантастическая повесть о том, как попытка имитировать полноценную жизнь в сети Интернет приводит к реальным смертям.

Олег Дивов – мастер российской фантастики, профессиональный писатель, член Союза литераторов РФ. В фантастике Олег Дивов дебютировал в 1997 году романом «Мастер собак». Постоянно развивающийся, эволюционирующий, ищущий новые формы ироничный интеллектуал, знающий себе цену, Дивов с каждой новой книгой демонстрирует редкую способность удивлять читателя. Прагматично смоделированную сюжетную оболочку он на удивление изящно совмещает с неординарностью (иногда на грани эпатажа) идей и философских посланий.
«У Билли есть хреновина» – авторский сборник, в который помимо одноименного произведения вошла повесть «Другие действия». ■



Андрей Ливадный

«Душа «Одиночки»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2005 года

Герхард Кох, возглавляющий разведку Конфедерации Солнц, ради нового передела галактики готов на все. Даже на то, чтобы пожертвовать жизнями десятков тысяч сограждан. Задуманная им провокация обрекала прародину человечества – Землю – на вечную изоляцию и бесправие. Успех планам Коха должны были принести пробужденные им от тысячелетнего сна боевые машины давно минувшей войны. Но та кровавая эпоха оставила после себя и иное наследие. Небольшому отряду землян удалось привлечь на свою сторону кристалломодули «Одиночек» – самых страшных механических убийц прошлого, обладающие сознанием давно погибших пилотов...

Судьба человечества в далеком будущем, экспансия на далекие планеты и в иные галактики, новые формы жизни, разумные и не очень, – визитная карточка творчества Андрея Ливадного, известного российского писателя, с творчеством которого любители фантастики знакомы с 1998 года. Именно тогда вышел первый авторский сборник «Роза для Киборга», положивший начало популярному циклу «История Галактики».
С тех пор увидели свет двадцать пять романов, двенадцать повестей и семь рассказов, большая часть из которых вошла в этот цикл.
«История Галактики» – это история познания и освоения землянами Вселенной: разрушительные космические войны, загадки далеких планет, неожиданные встречи с иными цивилизациями и множество захватывающих приключений в далеком Космосе.
Новый роман – «Душа «Одиночки» – продолжение популярного цикла. ■



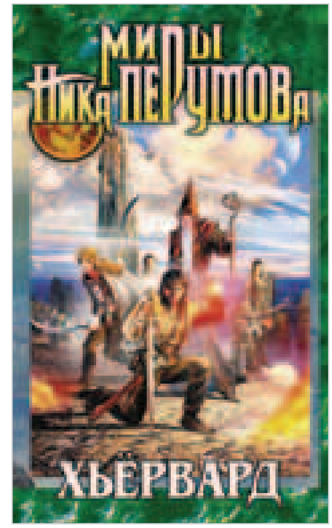
Василий Звягинцев

«Дальше фронта»

■ **ЖАНР:** альтернативная фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2005 года

Дороги товарищей по оружию Сергея Тарханова и Вадима Ляхова по возвращении с «того света» расходятся все больше и больше. Первый, как настоящий боевой офицер, остается убежденным сторонником монархии и служит не за страх, а за совесть. Второй, все больше чувствуя нереальность происходящего, волей-неволей оказывается в оппозиции к окружающему миру. Отыскать ответы на проклятые вопросы «что делать» и «кто виноват» Ляхову придется, такой уж он человек. Пока ясно одно: пешкой в чужой игре он не будет никогда, кто бы ни сидел за доской – Великий князь, Господь Бог или его загадочные порученцы, называющие себя «Андреевское братство».

Василий Звягинцев – мэтр альтернативной истории, по мнению многих любителей фантастики, является одним из лучших российских писателей этого жанра. Писателем Звягинцев мечтал стать с детства. Однако труды Звягинцева несовпадали с взглядами КПСС, посему пришлось писать в стол. В 1964-66 годах в трех общих тетрадях описал крушение Советской власти и реставрацию монархии, в 1967 – Кавказскую войну. «Короче, вышло так, что специально не планируя стать именно фантастом, я стал им логикой жизни, поскольку все, что не являлось кондовым соцреализмом, так или иначе оказывалось фантастикой», – говорит сам автор.
Печататься начал с 1987 года; первая публикация – «Уик-энд на берегу». Роман «Дырка для ордена» положил начало известному и популярному циклу, в который также вошли «Билет на ладью Харона» и «Бремя живых». «Дальше фронта» – новый, 4-ый роман. ■



«Миры Ника Перумова. Хьервард»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** август 2005 года

В 2004 году стартовал литературный конкурс среди поклонников Перумова, подражателей и продолжателей – «Изумрудный дракон. Незаконченные сказания». Автор предложил наиболее нетерпеливым из поклонников своего творчества попробовать себя в роли творцов и написать новые страницы в летописи своих фантастических миров, несмотря на то, что многие циклы Перумова являются вполне законченными литературными произведениями. Итогом стали 3 сборника, в который вошли повести и рассказы победителей литературного конкурса, действие которых происходит в хорошо известных мирах автора: Хьерварде, Мельине, Эвиале и других.

Ник Перумов – ведущий мастер жанра фэнтези в русскоязычном пространстве, автор более 20 бестселлеров. Произведения Перумова переведены на ряд иностранных языков и неоднократно издавались за рубежом. Неизменный успех у популярных фэнтези-циклов автора «Кольцо тьмы», «Хроники Хьерварда», «Хранитель мечей». Разносторонний талант писателя позволяет ему экспериментировать в других литературных направлениях, в частности, в жанре космической оперы, результатом чего стал выход книги «Череп на рукаве» – фантастического боевика, написанного в лучших традициях жанра. Книга была тепло принята как читателями «классического» Перумова, так и поклонниками космической фантастики.
Фанаты творчества Перумова ждут с нетерпением продолжений полюбившихся циклов. Можем обрадовать их – третья, заключительная часть «Войны мага» выйдет в начале 2006 года. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Роман Гельфанд за самое взрослое письмо за отчетные две недели.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что «СИ» – лучший игровой журнал. Читать это из номера в номер, согласитесь, будет невыразимо скучно. Лучше расскажите, как обстоят дела с пиратством в вашем регионе и пришлите какие-нибудь смешные ляпы с пиратских обложек. Посмеемся вместе.

ПИСЬМО НОМЕРА



РОМАН М. ГЕЛЬФАНД, GEROM1980@MAIL.RU

Всем здрасьте.
Начну с неприятного. Вернее, начал с нейтрального – с приветствия. А вот теперь неприятное. Здорово удивило письмо номера 15(192). Очень удивило. Вопрос: сколько сотрудников редакции Министерство обороны отмазало от грядущего осеннего призыва в обмен на эту сопливенькую агитку, еще и названную письмом номера? Соседний эпистол Семенова о San Andreas был гораздо сильнее... Я хоть нашел рациональное объяснение своему категорическому нежеланию бежать за ним (за San Andreas) в магазин. Вот уважаемый (реально уважаемый) Купер спит и видит, чтобы среднестатистический читатель «Страны Игр» прибавил в IQ хотя бы десяток-другой. К своим, хм, девяноста. И при этом Купер, слава Богу, единственный, кто глупо не кривляется в ответах и комментариях к письмам. Ребят, ведь это ВАШ журнал! Здесь ВЫ задаете планку. Очень благодарен за авторские колонки. +5 Wisdom. Если бы не эта рубрика – перестал бы покупать журнал еще в начале года. Спасибо за более легковесный дизайн – здесь однозначно прогресс. С нетерпением жду «Ретро» – тогда можно будет прекратить покупать другие журналы. Напишите обязательно про Another World и Flashback. И начните уже, что ли, печатать смайлики. Не верю, что авторы «Обратной связи» ими не пользуются. Теперь плавно переходим к аналитике современной игровой индустрии и баиньки. Вот о чем я тут подумал: основная проблема современного геймдева (я говорю о PC, в консолях не силен) заключается в том, что он не растет вместе с нами. Весь прибыльный мэйнстрим ориентирован на подростков 15-19 лет. И баста. Согласен, в свои восемнадцать я очень любил Quake 2 и Дюка Ньюкема. Но потом я подрос, пошел в университет, стал читать умные книжки, увидел «Большого Лебовского» и «Бойцовский клуб». А современные разработчики как были Джорджем Лукасом (в худшем смысле этого слова), так им и остались. Так же, как он, впали в еще большее детство и совсем

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

НАДБАВКА ЗА ВРЕДНОСТЬ

Хайль, «СИ»!
А вот я – почти не играю в игры. И вам не советую. Прежде чем в меня полетят помидоры разгневанных тружеников мышки, обрисую ситуацию. В детстве, когда трава была зеленее, компы – компьютернее, а четвертый Pentium – чем-то из области финансово недостижимой фантастики, я играла в игры. Долго и помногу, причем на первом месте симпатий однозначно стояла Diablo, этот неутомимый пожиратель отведенного родителями времени, этот источник скандалов на игровой почве и долгих разговоров на тему «вредных излучений от экрана». В подростковом возрасте пока мои сверстницы обсуждали косметику, юбки и одноклассников, я, вопреки утверждениям мамы и читаемых ею журналов не нажившая анорексию, геморрой, слепоту и радиоактивных (конечно, радиоактивных! некоторые охотники за сенсациями даже не стараются мелочиться!) язв на лице, пыталась донести до наиболее продвинутых в плане компьютера подруг все прелести Disciples, Serious Sam, GTA, Vampire: The Masquerade и прочих тогдашних моих кумиров. До некоторых даже донесла.
А еще я постоянно читала тебя. И не думай, что это лесть – первый мой игровой журнал, впоследствии – самый любимый. Я была готова лично расстрелять любую кильку пера, пишущую о вреде игр, на худой конец отловить в темном переулке и, нежно взяв за воротник, доходчиво пояснить, почему в игры не вредно, а даже полезно играть. Я составляла список игр, которые собиралась купить. Могла хоть во сне или под гипнозом назвать любимые мною жанры (RPG, экшн, TBS, ну да это несущест-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Выйдет ли Soul Calibur 3 на Xbox?

Нет. Soul Calibur 3 – одна из самых главных «рождественских» игр для PlayStation 2, и если бы версия для Xbox находилась в разработке, мы бы наверняка об этом уже услышали. Кроме того, вероятность неожиданного появления столь громкой игры на старушке Xbox в канун выхода Xbox 360 исчезающе мала.

? Могу ли я более-менее нормально играть в Crystal Chronicles на эмуляторе?

Нет. Эмуляторы консолей текущего поколения сейчас могут «более-менее нормально» запускать лишь простейшие игры. Конкретно Final Fantasy: Crystal Chronicles на современных эмуляторах не работает вообще. Максимум, чего вы сможете добиться от нее, – экран главного меню. Попасть в собственно игру даже не мечтайте.

? Что-нибудь слышно о StarCraft 2?

Нет. О StarCraft 2 не слышно ровным счетом ни-че-го-шень-ки. Официальный FAQ на сайте Battle.net заявляет, что Blizzard «собирается позже вернуться к вселенной StarCraft, но сейчас никаких определенных планов у компании нет». По всей видимости, StarCraft 2 в ближайшие несколько лет мы не увидим.

Здравствуйте. С вами говорят самые усталые читатели «Страны Игр». Вам разонравились игры? Новая часть Need for Speed уже не приносит удовлетворения? Индустрия на краю гибели? Компании гонятся за прибылью, начхав на общечеловеческие ценности? Мерзостный мейнстрим должен быть уничтожен? В вашем городе невозможно достать легальные диски, а «серые импортеры» везут не консоли, а барахло? О, как мы вас понимаем. Только сегодня на арене цирка: мизантропический выпуск «Обратной связи».

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

утратили вкус. Слава Аллаху! Есть еще такие гики-отморозки, как Тим Шефер и Питер Мулине! Слава Будде! Psychonauts. Что, малыш? Не знаешь, кто такие братья Коэн и братья Цукер (может и не самые сильные аналогии)? Какие-такие Вайанс? Брысь! Ну это же просто отдушина. Я ведь уже забыл, что игра может иметь и очень качественный геймплей, и коэновский юмор, и какой-то паранормальный видеоряд! Моя не самая сильная по нынешним меркам система утянула всю эту красоту на максимальных настройках, со вздернутыми анизотропией и антиалиасингом! Ах эти чудо-фильтры! Как часто о них забывают другие... Ай, ой! Что я несу?! Ведь Psychonauts еще не были локализованы в России. Страшно даже представить, где именно я купил эту игру и во сколько она мне обошлась! А вот я уверен, что Тиму Шеферу достаточно того, что еще один человек на планете влюбился в него и его творчество. И плевать он хотел на эти жалкие $49,99 или сколько там...

P.S. Можно и о пиратстве.

P.P.S. Совсем уж не для печати: не поленитесь, напечатайте письмо. Ведь у вас много таких читателей, как я. Мы сидим и молчим, с любопытством перелистываем качественную полиграфию, внимательно читаем новости индустрии, подхихикиваем там, где вы и сами подхихикиваете.
Мы старше 20. Нам есть, что сказать, дайте только повод.

ЗОНТ // Проблема «весь прибыльный мейнстрим ориентирован на подростков 15-19 лет» мучает не только игровую индустрию. Возьмите, к примеру, голливудскую киножвачку. Сколько фильмов уровня «Бойцовского клуба» вы можете назвать по памяти? Ничтожный процент. Возьмите поп-музыку или мусорную литературу карманного формата. В любой области есть сверхприбыльный ширпотреб, ориентированный на самую непритязательную (и, как правило, самую большую) аудиторию. И у игровых компаний все «как у взрослых». С возрастом люди становятся более требовательными, и угодить им куда сложнее, чем беснующимся подросткам. Так зачем стараться?
И я от всей души надеюсь, что смайликов в журнале не будет никогда. Давайте не будем идти на поводу у той самой большой и непритязательной аудитории. Давайте говорить и писать на русском языке.

ВРЕН // Статистика показывает, что очень большая доля наших читателей и вправду старше 20 лет. Вернее, даже старше 25 лет. Поэтому таких читателей у нас и вправду очень много. Только им некогда писать письма в редакцию, общаться на нашем форуме и посещать организованные «СИ» мероприятия. Они молчат и просто покупают журнал. Так вот, время от времени стоит все же открывать рот. Потому что иначе сложно понять, что таким читателям из нововведений нравится, а что – нет. Приходится догадываться. Именно для таких читателей мы публикуем авторские колонки, да и материалы под грифом «Ретро» во многом на них рассчитаны. А что еще бы хотелось увидеть?

венно) и даже перечислить все любимые игры. Могла кому угодно доказать, что спорить о существовании геймерш нелогично хотя бы потому, что перед ним стою я. И, разумеется, при этом яростно опровергала любую возможность зависимости от игр.
А потом это вдруг как-то кончилось. Похоже на вытекшую из бутылки тонкой струйкой воду: пока ее льешь, не обращаешь внимание на то, как она убывает, но рано или поздно бутылка опустеет. Тебя я покупаю до сих пор, но теперь для меня ты – как новости далекой страны, в которой я была проездом. И играю до сих пор, но – раз в двое суток включить The Suffering или KOTOR, вяло поиграть минут пятнадцать и выключить. Нет никакой особой любви, погони за новинками, и теперь заветная сотня если и тратится, то на альбом Behemoth, а не на какую-нибудь лоснящуюся ресурсоемкими шейдерами, высокими разрешениями и тысячами полигонов, поигрывающую сотней скиллов, ветвистыми квестами и двумя десятками персонажей ролевую игру. Короче, геймер во мне умер. А я, оставшаяся наедине с его разлагающимся трупом, теперь недоуменно взираю на тощих, с воспаленными глазами, лохматых парней. Мне уже начинает казаться, что пресловутая «зависимость» – реальна. Что эти парни себя обкрадывают. Что нежелание девушек с ними общаться, проблемы со здоровьем или психикой – все проистекает оттуда. Я не против игр – но как нечастого развлечения, а не жизненного пути. Короче, друзья, спортом занимайтесь, да настоящим, а не «кибер-». И хватит к PC

? Будут ли чиповать Xbox 360 и PS3?

Сейчас ни мы, ни кто-либо еще, кроме инженеров Microsoft и Sony, не может сказать на эту тему ничего определенного. А вышеозначенные инженеры держат языки за зубами. В любом случае, достоверная информация об этом появится не раньше официального выхода упомянутых приставок. И помните, пожалуйста: мы не одобряем чиповку.

? Когда выйдет Half-Life 2 на Xbox?

В октябре этого года. Команда Valve весь последний год ругалась с VU Games, бессменным издателем своих игр, и вот результат. Успешные разработчики сделали ручкой и перешли под крыло Electronic Arts, которая и будет издавать Xbox-версию игры. Европейское издание появится в одно время с американским.

? Правда ли, что в Европе PSP продаются сразу с прошивкой 2.0?

Полуправда. В самом деле, представители Sony обещали, что консоль поступит в продажу с прошивкой 2.0. Но британские журналисты, купившие европейскую версию приставки, обнаружили в коробке PSP с прошивкой 1.52 и диск с обновлением до 2.0. Нужно ли обновлять, покупатель может решить сам. Какая версия будет у российских PSP, мы пока не знаем.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



и/или консолям относиться с таким пиететом – а то пресловутое «машинное рабство» не за горами. Думаете, машины сумеют вас поработить, только если разовьются до должного уровня? Они уже поработили. Посредством вас самих.

Dark Priestess,
cthulhu_fhtagn@inbox.ru

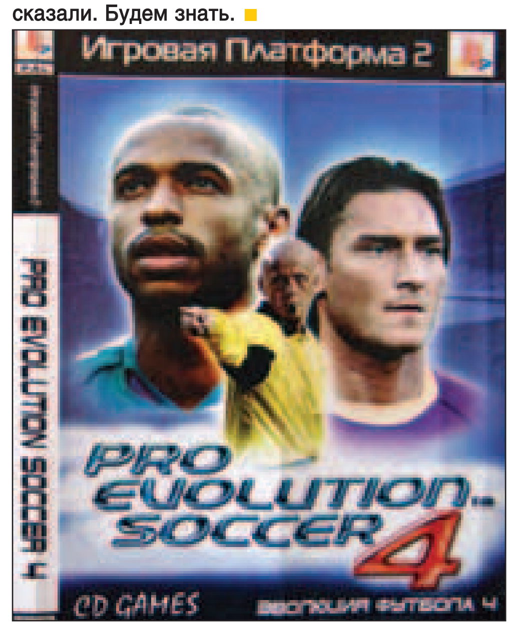
ЗОНТ // В одном из британских игровых журналов есть замечательное описание высшей оценки: «Без этой игры ваша жизнь станет беднее». Есть, есть еще игры, ради которых не стыдно просидеть перед экраном и десять, и двадцать часов. Чрезмерное увлечение всегда вредно, будь объектом пламенной страсти хоть видеоигры, хоть бег трусцой. Давайте не станем, выражаясь словами незабвенного А. Глаголева, «впадайть в непрекрытый экстремизм». Все хорошо в меру. И только насчет кибератлетов вы, пожалуй, правы. 16 часов в сутки играть в Counter-Strike – это все-таки не то, чем люди должны заниматься в жизни.

В СТЕПЯХ УКРАИНЫ

Вот ведь какой парадокс получается. Несколько месяцев тому назад сам писал: мол, живу не в столице, лицензий днем с огнем не сыщешь и так далее… Простите, пожалуйста. Здравствуйте, уважаемая редакция. Это я опять о них, о пиратах (будь они неладны). Меня зовут Денис, и я из Донецка, с Украины.
Так оно, в принципе, и есть (см. выше), но... Но придавило меня в июле 2005 года купить PSP. Деньги дурные были, надо было срочно спустить. А для меня как для коллекционера это была самая лучшая покупка. И пошел я на рынок, где тонны пластика отдают за бесценок (диски для PS2 – $4, оптом – $2,5), и нашел человека, который сказал мне, что через три дня будет приставка и будет игра. И была приставка за $300, и была игра за $56. И все получается честно, должен я чувствовать себя как человек, заплативший налоги. Но, простите, $300 за Value Pack – не слишком ли мало? Смотрю, японская версия (с русским языком и киевским временем), ни тебе битых пикселей, диск не вылетает, все просто идеально. Но путем обычных сложений прибавим к стоимости PSP все налоговые, таможенные сборы и цена будет на порядок выше. Отсюда делаем вывод, что эти сборы никто не платил. Да и игра мне досталась – «EA for Korea only» (там, видимо, дешевле было), зато запечатанная и с голографической наклейкой. Так что же лучше? Поддержать своих пиратов или купить по эскимо детишкам таможенника?
Кстати говоря, многие продавцы игр абсолютно уверены в том, что продают лицензионные диски, ведь на них есть наклейка и украинский герб, и платят за них налоги. И милиция думает, что это лицензия и «всі права захищені». А конфискуют диски только те, где написано PlayStation, а не «Игровая Платформа». Это факт. Сзади на диске написано, где он сделан, есть адрес и телефон. Получается, что на сарае много чего написано, а мы верим. Мой личный вывод из всего вышесказанного таков: если ты живешь в маленьком городке, это не оправдание пиратам. При желании и тут можно достать нужную тебе вещь. Вот только можно ли будет после этого сказать, что мы часть Европы и живем соответственно?

Денис Антонов,
г. Донецк

ЗОНТ // Мы будем жить соответственно, когда таможенные сборы будут идти не на «эскимо детишкам таможенника», а в бюджет страны. Тогда и игры будут не из Кореи, и приставки будут вовремя появляться. Но это совсем другая история. А вы заметили, что пираты не просто пишут «Игровая Платформа 2», но еще и меняют логотип с PS2 на ПS2? Смешные и странные вещи творятся у вас на Украине. Спасибо, что рассказали. Будем знать.



SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321

Ставили ли вы какой-нибудь игре рейтинг 0?

Нет, никогда. Постоянные читатели наверняка заметили, как редко на страницах «СИ» появляются игры с оценками ниже «пятерки». Редакционная политика – если игра откровенно неудачна, она вовсе не попадает на страницы журнала. Поэтому и «нулей» в нашей истории не было.

Подскажите, пожалуйста, дату выхода игры The Matrix: Path of Neo?

В ноябре этого года в продаже появятся все три версии: для PC, PS2 и Xbox. Европейские версии появятся на несколько дней позже американских, но, согласно планам Atari, не задержатся до декабря.

Когда выйдет Virtua Fighter 4: Final Tuned?

Так вышел давно. Японцы уже как год играют в него на автоматах. Версия для домашних консолей до сих пор не объявлена и, скорее всего, никогда уже не будет издана.

Будет ли продолжение великолепной «Scrapland: Хроники Химеры»?

На текущий момент ни разработчик, ни издатель не объявляли о создании сиквела. Скорее всего, он никогда не появится. История учит, что подобные «авторские» игры получают культовый статус, но не продолжения. Примеров – море, от Grim Fandango и American McGee's Alice до совсем свежих Psychonauts.

Когда выйдет фильм по Devil May Cry и новый фильм по Mortal Kombat?

Съемки фильмов по играм – темное дело. Многие малоизвестные студии и конторы нахватали лицензий на съемки тематических полнометражек, но на какой стадии находятся их проекты и кто ими занимается, решительно неясно. Так, о фильме по Devil May Cry известно, что Gaga Productions приобрела права и вроде бы занимается поисками режиссера, сценариста и актеров. Третий фильм по Mortal Kombat – нечто более осязаемое.

Microsoft, было начавшая пугать журналистов «эрой High Definition», быстро сообразила, что мир к такому скачку не готов. Зато в том, что геймпады на всех консолях следующего поколения будут беспроводными, сомнений нет никаких. Так ли они удобны, как расписывают рекламщики? Нужны ли они обычному геймеру?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Что вы думаете о беспроводных контроллерах? Готовы ли вы платить лишние деньги за XЬox 360 с беспроводными геймпадами или лучше сэкономить и взять привычный вариант?



Автор: **Saifik**

Да, нужен. Только, вроде, на Xbox идет сразу беспроводной? Ну? дело не в этом. Беспроводные контроллеры – это сегодняшний день. «Проводные» геймпады имели свойство переставать работать из-за чересчур перекрученного провода. А беспроводные так не смогут.



Автор: **Tsukasa**

Как человеку, пользовавшемуся довольно продолжительное время беспроводным контролером для PS2 от Logitech, отрицать удобство беспроводных геймпадов мне просто не позволит совесть. И, несомненно, я предпочту купить вариант приставки с беспроводным геймпадом, нежели с обычным, пусть он и обойдется дороже. Как говорится, скупой платит дважды.



Автор: **Zarathustra the Third**

Логика простая – лицензионный Dual Shock 2 от Sony живет при активном использовании около года (если не вымещать на нем избыточное геймерское напряжение). И это геймпад, надежнее которого лишь тот, что на GameCube, в силу конструктивных особенностей! Осмелюсь предположить, что с переходом на беспроводные технологии особого скачка качества не произойдет. А вот цена повысится в два-три раза. Добавьте сюда увеличенную массу и чудесную возможность сесть на затерявшееся в подушках дивана устройство.



Автор: **Serrer**

Будут варианты комплектации. Иначе могут быть проблемы: может, консоль стоит там, куда сигнал не пройдет, а может я ее собираюсь поставить в стойку под телевизором, и тогда шнурок будет мешаться. Все варианты комплектации будут представлены обязательно.



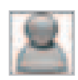
Автор: **Wolfenste1n**

Беспроводные контроллеры – не роскошь, а средство для удобной игры. Например, раньше ведь не было пультов дистанционного управления и радиотелефонов. А сейчас наша жизнь немыслима без этих вещей. Так и в случае с беспроводными геймпадами – рано или поздно все геймеры пересядут за них. Лично я готов доплатить за комфорт.



Автор: **Goddaddy**

Я за беспроводные! Несмотря на то что они работают только на расстоянии десяти метров, я не меняю свое мнение. Поскольку мне не нужен стадион, чтобы поиграть на PlayStation. Но я бы не отказался сделать это на своем диванчике, расслабившись, в то время как с обычным джойпадом мне надо таскать этот чертов стул по всей комнате. Так что я за удобство!



Автор: **Петр**

Все зависит от того, смогут ли производители не допускать сбоев в работе беспроводных геймпадов. Беспроводная система, конечно, хороша, но если взять другие беспроводные устройства, то ни наушники, ни мыши пока не могут сравниться с проводными в плане стабильной работы (у самого мышь и наушники), а стоят дорого. Иметь хотя бы один беспроводник, конечно, нужно хотя бы для сравнения, и если он плох, подсунуть его другу (противнику), а свои нервы поберечь.

Называться он будет Mortal Kombat: Devastation, но на официальном сайте картины – жалкие три строчки «сюжета». Планировалось, что лента выйдет на экраны в этом году, но в то, что это действительно случится так скоро, верится с трудом.

Чем конкретно Resident Evil 4 на PS2 будет отличаться от оригинала?

Несмотря на то что Capcom обещала выпустить на PS2 «совершенно другую игру», новый Resident Evil мало отличается от версии для GameCube. Сейчас известно, что, во-первых, в игре появится новое оружие, электрическая (плазменная?) винтовка PRL 412. Во-вторых, будет добавлен новый сценарий Another Order с Адой Вонг в главной роли (заметим, что за Аду можно было играть и на GameCube). В-третьих, Resident Evil 4 для PS2 будет продаваться в новых вариантах комплектации. Можно раскошелиться не просто на диск с игрой, но на так называемое Premium Edition (50 долларов за саму игру, бонус-диск о ее создании, артбук и цел с изображением Ады Вонг) или Limited Edition Collector's Pack (120 долларов за игру, шесть дисков с музыкой из разных игр сериала, футболка и фигурка Леона Кеннеди, заказ только на официальном сайте Capcom, тираж – всего сто копий. Скорее всего, когда вы будете это читать, коллекционных изданий уже не останется в продаже).

Пишу из вашего любимого Воронежа. Здесь «Страна Игр» иногда пропадает на несколько месяцев (июльский номер так и не появился), а версии с DVD никогда и не было. Первый раз я подумал, что с «СИ» что-то произошло, но нет, на сайте пишут, что все в порядке! Что происходит?!

В некоторых регионах спрос на «СИ» настолько низок, что опасливые распространители даже не закупают журналы. Выходов из такой ситуации два: во-первых, можно поговорить с продавцами и попросить, чтобы они на-



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Спортивные игры – редкие гости на страницах «СИ». Мы смотрим на них сквозь пальцы и не считаем нужным каждый год выискивать отличия в новой части такого-то популярного сериала. Возможно, мы не правы? Довольны ли читатели тем, как спортивные игры освещаются в «СИ»? Сколько места нужно отводить для них? Может, стоит забабахать спецматериал?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Как вы относитесь к спортивным играм? Довольны ли вы тем, как они освещаются в «СИ»? Нужно ли нам каждый год рецензировать новые FIFA, NHL и NBA?



Автор: **tonikboy**

Мне кажется, не надо делать на них рецензии, так как единственный представитель нормальных спортивных симуляторов (а в частности – футбола) это Pro Evolution Soccer 5. NHL и NBA каждый год модифицируются, а FIFA остается на том же низком уровне. Хоть и обещали сделать революцию в мире компьютерного футбола, но мне мало в это верится.



Автор: **СУМРАК**

Мне интересно играть только в NBA. Я категорически против того, чтобы каждый год появлялась новая версия игры, – это и трата денег, и привыкание к новым возможностям. Для меня остается идеалом NBA 2003, в которую я до сих пор играю. Про рецензии – нужно делать обзоры игр, если они сильно отличаются от предыдущей версии. А вот спецматериал совсем не нужен – все спортивные игры похожи одна на другую, только вид спорта разный.



Автор: **JK**

Скорей всего, спецматериал по FIFA, NHL, NBA – лучший вариант. Игры эти достаточно популярны, но каждая из них не достойна того, чтобы получать отдельный лист на свой обзор. Лучше раз в год выпускать такой спец, в котором будут описаны все отличительные особенности всех новых спортивных игр от EA.



Автор: **WEST**

Читаю «СИ» от корки до корки и всегда знаю, что если есть описание продолжения какого-то спортивного сериала, то я вижу то же самое, что и раньше. Можно похвалить графику, исправленные огрехи и ошибки, подкорректированное управление, но сделать это на одной странице.



Автор: **manualrelease**

Учитывая, что современные спортивные игры не тянут даже на дополнения к предыдущей игре серии, стоит давать лишь миниобзор на полстраницы. Но если появится что-либо, выходящее за пределы дополнений – тут уж надо давать нормальную рецензию. А спец, если его и необходимо сделать, то лучше один раз – показать эволюцию развития спортивных симуляторов, не более того.



Автор: **Круиз 1**

Я к спортивным симуляторам охладел в тот момент, когда узнал, что они существуют на свете. Но об играх от EA я того же сказать не могу. Я к ним испытываю еще большее безразличие, чем к прочим играм этого жанра. У меня появилось предположение по поводу того, каким же образом нужно рецензировать эти клоны с огромным наборов комплексов относительно того, что они являются модифицированными младшими братьями, обреченными на смерть по причине вегетативного старения, присущего всем клонам, и мгновенного забвения. Так как не успела одна часть «симулятора» (что именно он симулирует, сказать возможно лишь посредством междометий и нецензурной брани) вылупиться из своего искусственного яйца, как следующая уже рождается и дает крупного пинка под зад «устаревшей» версии, сбрасывая ее в пропасть пенсионного существования на складах, до собственной скорой смерти. И поэтому я предлагаю ограничиться лишь описанием нововведений на заде. Простите, с задней стороны коробки с игрой. Так будет куда продуктивнее, можно сэкономить место для действительно стоящих игр.

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (095) 514-7321

Напоминаем, что мы предлагаем вам оценить двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-kombat begin!

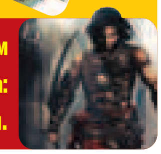
Сегодня на ринге сошлись **два бойца невидимого фронта, два героя нашего времени: Сэм Фишер и Солид Снейк.**

Исход битвы зависит от вас.





В первой SMS-битве с разгромным счетом победил Prince of Persia: Warrior Within! God of War повержен.



чали привозить «СИ». Часто можно договориться, чтобы вам регулярно привозили журнал с DVD. Второй вариант: оформить редакционную подписку. Тогда наша почта будет доставлять каждый номер журнала вам на дом.

Выйдут ли игры серии Dead or Alive и Ninja Gaiden на PS3?

На сегодняшний день Dead or Alive 3 и Ninja Gaiden остаются эксклюзивами для Xbox, а Dead or Alive 4 так и вовсе значится главным файтингом для грядущей Xbox 360. Вероятность того, что какая-либо из этих игр появится на консоли от Sony, крайне невелика. Информация к размышлению: совсем недавно президент Tecmo Дзюндзи Накамура объявил, что его компания будет разрабатывать какие-то игры для PS3 (но их разработкой, скорее всего, займется не Team Ninja, а кто-то другой).

Правда, что на PS2 есть Warcraft III: The Frozen Throne?

Нет, неправда. RTS от Blizzard выходили только на PC и скорее Луна упадет на Землю, чем Warcraft III появится на какой-либо из консолей.

В Gran Turismo 4 обязательно играть с рулем?

Нет, не обязательно. Многие играют с обычным Dual Shock и не жалуются. Но, конечно, с рулем вы получите от игры совершенно иное удовольствие.

Подскажите сайт, где можно найти мангу Tsubasa Chronicles на русском языке.

Вот, пожалуйста: http://clamp.ru. Там же можно найти переводы и других работ CLAMP.

Вы сами покупаете и проходите игры?

Да, покупаем и проходим. Тот самый Зонт недавно раскошелился на Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Купер таскает с собой американскую PSP с Metal Gear Acid и Ridge Racer, а Врен покупает все приличные игры, которые выходят на GameCube. Хотя, естественно, игры для обзоров мы не покупаем, нам их дают, а потом забирают обратно. Иногда, правда, мы просим их оставить и продать нам, если уж очень нравятся.

Чем сейчас занимается id Software?

Вместе с Raven Software доводит до ума Quake 4 для Xbox 360 и PC. Игра должна появиться в продаже уже через месяц!

Не намечаются ли новые игры по «Евангелиону»?

На самом деле, они выходят в Японии чуть ли не каждый год. Но их качество оставляет желать лучшего и переводить их на английский язык никто не собирается. Кроме того, сейчас невероятно сложно привлечь к разработке игры кого-нибудь из тех, кто трудился над аниме «Евангелион». Поэтому мы вряд ли увидим что-нибудь лучше, чем Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden (другое название: Girlfriend of Steel).

в продаже с 5 октября

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

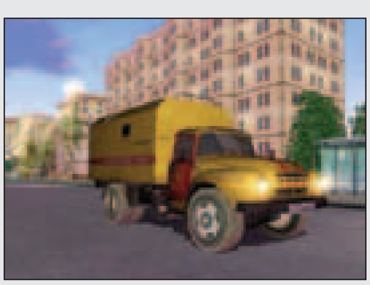


MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Наикрутейший beat'em up с героями Mortal Kombat в главной роли выходит в конце сентября в Европе. Издательство Midway выпускает один хит за другим, и даже сомнительный поначалу проект Mortal Kombat: Shaolin Monks на поверку оказался просто замечательным. Подробная рецензия нашего главного специалиста по сериалу ждет вас в следующем номере «СИ».

НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

Ближе к выходу игры – полноценное превью после визита к разработчикам.



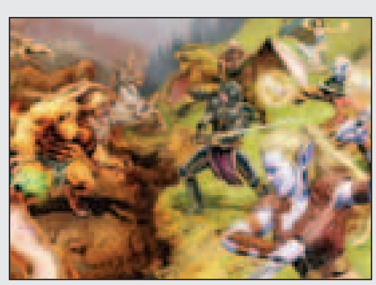
КОРСАРЫ III

Многострадальный проект на всех парусах несется к релизу.



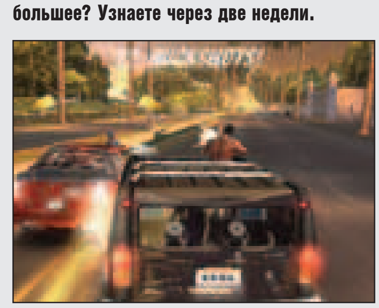
ULTIMA ONLINE: MONDAIN LEGACY

Седьмое по счету дополнение к легендарной MMORPG.



187: RIDE OR DIE

Очередной клон Grand Theft Auto или нечто большее? Узнаете через две недели.



«СИ»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

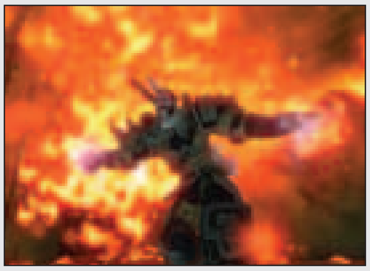
основан в 1996 году

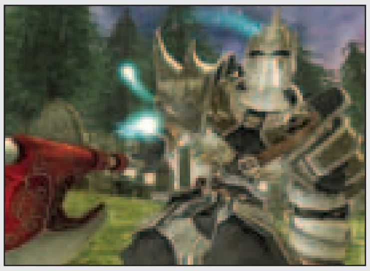


Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующиего номера.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Вопреки обычаю, PC-версия последнего детища Питера Мулине – не опоздавшая на год подачка, а улучшенное и расширенное аж на треть издание.





DRAGON QUEST VIII

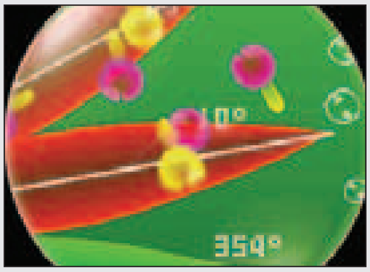
Локализация проекта идет полным ходом. Напомню, что эта RPG в Японии оказалась одним из наиболее популярных игровых проектов в истории. Попробуем?





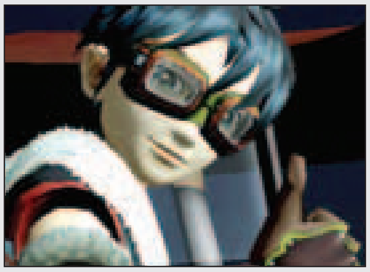
ELECTROPLANKTON

Один из самых громких проектов E3 2005, музыкально-логический симулятор.



GRANDIA III

В следующем номере – наши впечатления от японской версии игры.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№18 (195) СЕНТЯБРЬ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спец-корреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Александр Фролов	frolov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Сергей Нагаев	nagaev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Бакланович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


RMA
05 МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ
MTV РОССИЯ
КОМУ СВЕТИТ НАГРАДА?
Лицензия МПТР РФ серия ТВ №5874 от 24.01.02
УЗНАЕШЬ
24 СЕНТЯБРЯ
В 21.00 НА
MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ
спонсор
церемонии
Rambler
8181.ru
Динамит
101.2 FM


Ноутбук X20
Монитор SM-193P
Цветной принтер
CLP-510
ИТ–решения Samsung для бизнеса
Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ–компанией.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8–800–200–0–400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
SAMSUNG


ADRENALIN
EXTREME SHOW
СТРАНА
ИГР
Gaijin entertainment



БЛИЦКРИГ II
1С ФИРМА «1С»
СТРАНА ИГР
NIVAL INTERACTIVE


RAGNARÖK
Рагнарок Онлайн
СТРАНА ИГР
BIBLE
GRAVITY
Mados


スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI
СТРАНА
ИГР
ЦЕНТРАЛ
ПАРТНЕРШИП
HOWL'S
MOVING CASTLE

СТРАНА ИГР || 18 | 195 || СЕНТЯБРЬ || 2005

Адреналин-Шоу || Paraworld || Genji || Dragonshard || Perfect Dark Zero || Caesar IV || Блицкриг 2 || Makai Kingdom || BloodRayne 2 || Fullmetal Alchemist 2 || Darkwatch || Postal2: Штопор Жжот!